ADRIAN CHMIELARZ IS BACK! • SPEEDBALL 2100 NA PSX - WYWIAD Z BITMAP BROTHERS!

PlayStation • Nintendo 64 • Dreamcast • GameBoy

neo PLUS

ISSN 1505-8204 INDEX 345342 LUTY 2000 (02/00) CENA 5,90 ZŁ

18

DC Trzecia Generacja
- Shenmue
- Resident Evil: Code Veronica
- Street Fighter III: 2nd Impact
- Zombie Revenge
- Berserk

Pokemon
Wszystko co warto wiedzieć

Recenzje i opisy
- Gran Turismo 2
- Donkey Kong 64
- Shaolin
- Vandal Hearts 2
- Amerzone

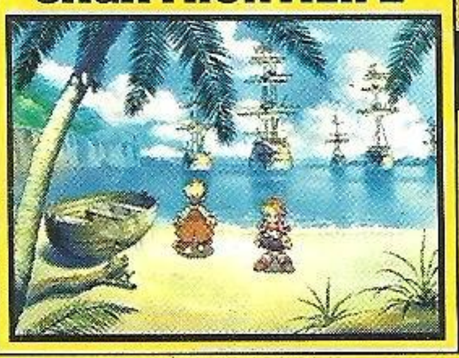
Rok 2000 a gry video
10 rzeczy, które zmienią oblicze gier

PLUS!
Parasite Eve 2
Dragon Valor
This Is Football
NBA Shootout 2000
Music 2000
Hellnight
Chocobo Dungeon 2

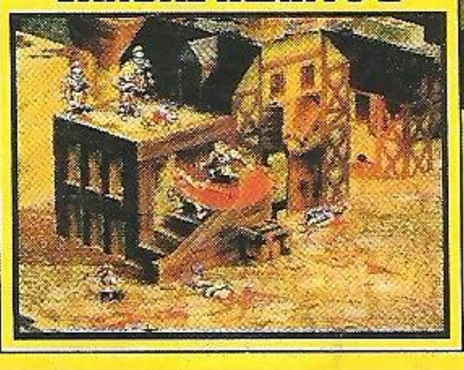
GRAN TURISMO 2

DONKEY KONG 64

SAGA FRONTIER 2



VANDAL HEARTS 2



HOT!

Independent Press 02
9 771505 820998
KONSOLE TO NASZA RELIGIA

Sprawdź to!

Nasza trzecia kaseta video zawierająca prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

Neo Plus Video 3

Kupon zamówienia na stronie 77...Kupon zamówienia na stronie 77

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA HURTOWA I DETALICZNA

SOFTBOX

ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa
tel./fax (022) 636 90 24

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

- możliwość realizacji zamówień w 24 godziny (dopłata 29 pln)
- szczegółowych informacji o pełnej ofercie udzielają telefonicznie nasi sprzedawcy

BOX SOFT

NINTENDO 64 · PlayStation · PC CD-ROM · Dreamcast

SONY PLAYSTATION

189zł
TARZAN

209zł
MUSIC 2000

199zł
CRASH TEAM RACING

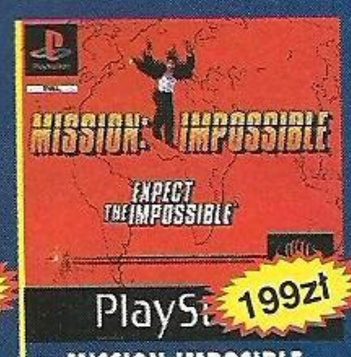
199zł
SYPHON FILTER

199zł
QUAKE II

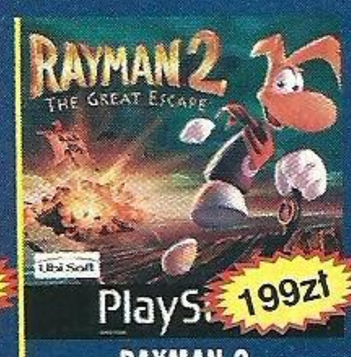
199zł
SPYRO 2

199zł
GTA 2

199zł
VIGILANTE8 2



199zł
MISSION IMPOSIBLE



199zł
RAYMAN 2

199zł
TOMB RAIDER 4

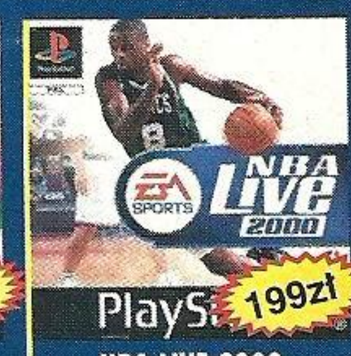
199zł
FIGHTING FORCE 2

199zł
FINAL FANTASY VIII

179zł
PACMAN 3D

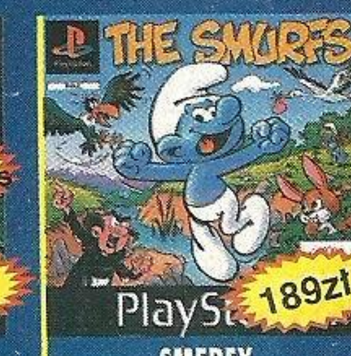
KONSOLA PSX 9002	599zł	RONIN BLADE	199zł
KONSOLA PSX 5502	549zł	TOMBI 2	199zł
ARMY MAN	199zł	LMA MANAGER	199zł
ACE COMBAT 3	199zł	UEFA STRIKER	199zł
CARMAGEDON	199zł	WORMS: ARMAGEDDO	199zł
COOL BOLDERS 4	199zł	X-FILES	199zł
GRAN TURISMO 2	199zł	READY 2 RUMBLE	199zł
ISS PRO EVOLUTION	199zł	MTV SNOWBOARDING	199zł
KO KINGS 2000	199zł	INNE info. tel.	

209zł
FIFA 2000



199zł
NBA LIVE 2000

199zł
RAINBOW SIX



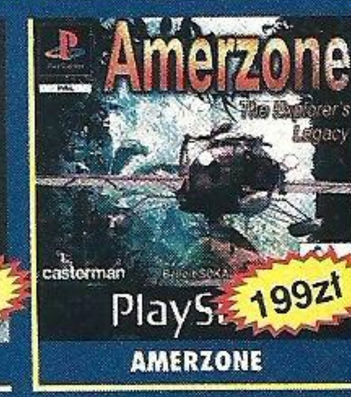
189zł
SMERFY

HIT

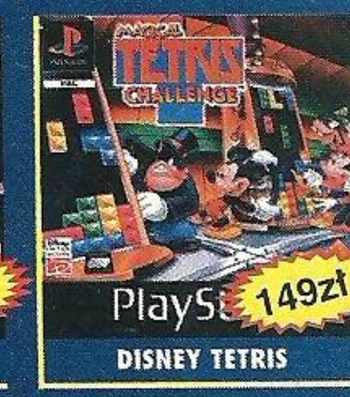
KONSOLA PSX + PAD
+ NOWA GRA
W CENIE **599zł**

OFERTA OGRANICZONA

109zł
RESIDENT EVIL 2



199zł
AMERZONE



149zł
DISNEY TETRIS

199zł
MTV SNOWBOARDING

99zł
CRASH 2

99zł
GRAN TURISMO

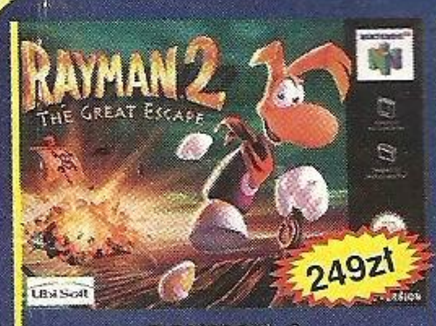
99zł
TEKKEN 3

99zł
FINAL FANTASY VII

KIEROWNICA TWIN TURBO - 379zł

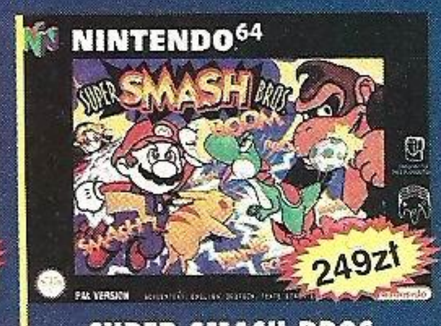
N 64 - PONAD 100 TYTUŁÓW W CENACH OD 49 do 269 zł

GAMEBOY



249zł
RAYMAN 2

249zł
DUKE NUKEM ZERO HOUR



249zł
SUPER SMASH BROS

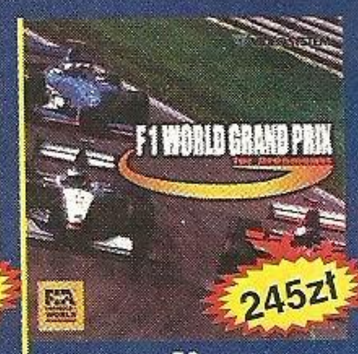
249zł
ARMORINES

ETUI DO GRY GRATIS

299zł
GAMEBOY

DREAMCAST - JUŻ PONAD 30 TYTUŁÓW

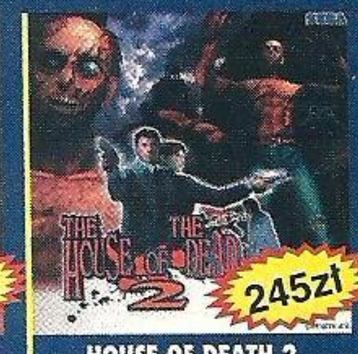
TEL.
KONSOLA



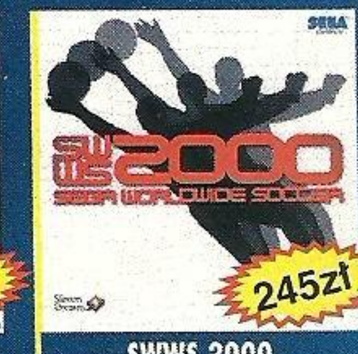
245zł
F1

245zł
SONIC ADVENTURE

245zł
VIRTUA FIGHTER 3TH



245zł
HOUSE OF DEATH 2



245zł
SWWS 2000

245zł
SOUL CALIBUR

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

NEO PLUS

nr 18 luty
(02/00)
issn 1505-8204

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

Z-ca red. nacz.
Krzysztof Papliński

Zespół redakcyjny
Łukasz Bura
Anna M. Gidyńska
Jakub Głuszkiewicz
Marcin Kawa
Dominik Kruk
Miłosz
Tomek Rejdych
Marcin Sikora
Bogdan Wiciński

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Krzysztof Papliński

Naświetlenia
Studio Kwadrat

Druk
ELANDERS Polska
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8
tel 022 625-18-00

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@gromit.pmc.com.pl
banan@gromit.pmc.com.pl

Prenumerata hotline
tel: (0-22) 643-62-65

Zamówienia reklamowe
fax: (0-22) 654-15-32
tel: (0-601) 23 61 09

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

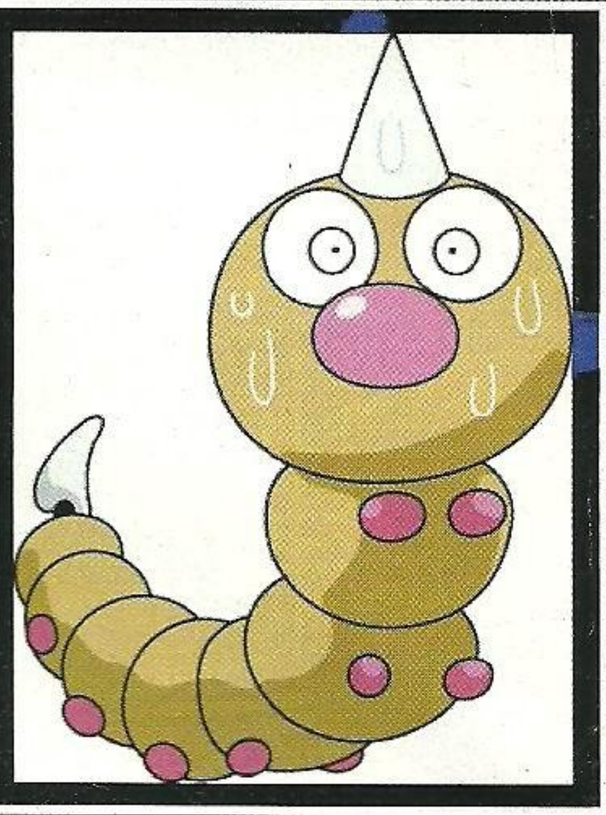
Greetz:
Yu Suzuki za swoją wizję gry video
Matt Stone i Trey Parker za SOUTH PARK: THE MOVIE
David Hasselhoff za całą tę dobrą muzykę

Fucks:
Nowy kucharz z Friday's, goście odpowiedzialni za to, że THE SIMPSONS nie leci w TVP, FOX KIDS za kupienie pierwszej, obejrzanej przez wszystkich serii Simpsonów.

Hello and welcome!

100 stron to naprawdę sporo miejsca. Nie dość, że zrecenzowaliśmy wszystko, co ukazało się na przestrzeni ostatniego miesiąca i przygotowaliśmy opisy do najciekawszych pozycji, to jeszcze możemy z powrotem wprowadzic w życie dział Extra, o co często prosiliście w listach. Z dobrych wiadomości - felietony Adriana wracają, pojawił się także prowadzony przez Origina dział Stara Szkoła, w którym będziemy prezentować korzenie popularnych serii.
A zatem zapraszam do lektury!

Gulash



Pokemon!

Z coraz większym niepokojem przyglądamy się opanowującej świat Pokemanii. Wszystko, co trzeba wiedzieć na ten temat.
str 28

DC Trzecia Generacja

Specjalnie dla was zaimportowaliśmy z Japonii pięć najlepiej sprzedających się gier na DC w okresie noworocznym. Jest Shenmue!
str 19

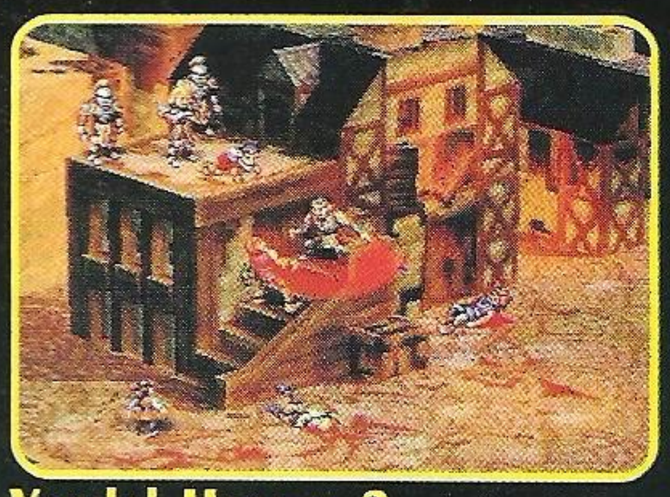
Bitmap Brothers

...ywiad z weteranami rynku i pierwsze screeny ze SPEEDBALL 2100 na PlayStation!
str 25

Rok 2000 a gry video

Spróbujemy odpowiedzieć na pytanie jakie zmiany wśród gier video przyniesie rok 2000
str 32

Gran Turismo 2 - str 35
Największy, najlepszy, naj naj naj racer na PlayStation. Po wstępnych 50 godzinach jazdy opisuje Brat.



Vandal Hearts 2 - str 66
Druga część oczekiwanej przez miłośników RPG'ów turowej strategii w klimacie fantasy. Walczy Banan.

Donkey Kong 64 - str 58
Noworoczny prezent od Rare dla wszystkich posiadaczy Nintendo 64 przewalczył Brat.

Saga Frontier 2 -str 70
Square powraca z kolejnym mistrzowskim RPG - tym razem z grafiką, jakiej PSX jeszcze nie widział. Banan upaja się.

Shaolin - str 45
Pierwszy fighter na PlayStation, który pozwala na jednoczesną rzeźnię aż 8 graczom. Grabarz jest wniebowzięty.

news

NEWS 06

recenzje

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE 63
AMERZONE 65
ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. 61
BARBIE RACE & RIDE 62
CHOCOBO DUNGEON 2 68
DONKEY KONG 64 58
EX 500 38
FLINTSTONES BEDROCK BOWLING 60
FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX 39
FIGHTING FORCE 2 57
GRAN TURISMO 2 35
HELLNIGHT 64
INTERNATIONAL TRACK&FIELD 43
MUSIC 2000 55
NCAA MARCH MADNESS 2000 43
NBA JAM 2000 43
NBA SHOOTOUT 2000 44
NUCLEAR STRIKE 64 56
RAINBOW SIX 69
RENEGADE RACERS 40
RIDING STAR 62
ROAD RASH 64 41
THIS IS FOOTBALL 42
TNN MOTOSPORTS HARDCORE 38
SAGA FRONTIER 2 70
SHAOLIN 45
SILHOUETTE MIRAGE 68
SNOW SURFERS 41
SOUL FIGHTER 46
WRESTLEMANIA 2000 56
VANDAL HEARTS 2 66
XENA THE WARRIOR PRINCESS 46

help!

AMERZONE 84
DONKEY KONG 64 80
GRAN TURISMO 2 73
SHAOLIN 76
VANDAL HEARTS 2 78
TIPS & TRICKS 86

redakcja

ARCADIA 90
ARCHIWALIA 94
COOL STUPH 98
FAQ 95
GAWĘDY PO FAI 89
POCKET 70
PRENUMERATA 93
RPGAMER 91
STARA SZKOŁA 88

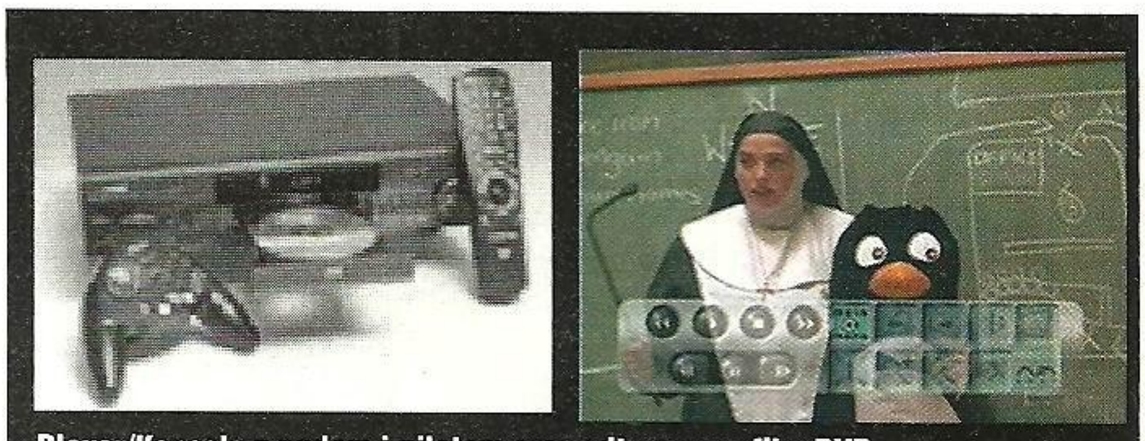
Trigger Station

NEWS

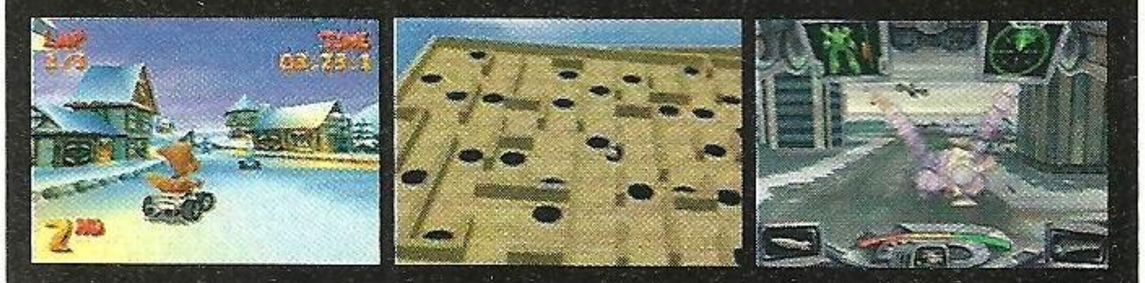
NUON chyba wreszcie jest „ON"

NA TEGOROCZNYM CES (CONSUMER ELECTRONICS SHOW), KTÓRE ODBYŁO SIĘ W LAS VEGAS, FIRMA SAMSUNG WRESZCIE ZAPREZENTOWAŁ SWOJĄ NOWĄ PLATFORMĘ - KONSOLĘ I CZYTNIK PŁYT DVD W JEDNYM.

Niestety panom z firmy spodobała się nazwa Extiva (połączenie słów "Excellent" oraz "Festival"), która brzmi moim skromnym zdaniem najbardziej lamersko ze wszystkich, jakie do tej pory słyszeliśmy w kontekście platform do gier video. No, ale co kraj to obyczaj. Zademonstrowano również gry który znajdą się w sprzedaży kiedy tylko produkt trafi na rynek. Początkowo technologia ma znaleźć zastosowanie tylko w specjalnej linii odtwarzaczy DVD, o czym informowaliśmy w ostatnim Newsflashu. Być może jednak, w dalszej perspektywie, technologia zostanie też wprowadzona do odtwarzaczy Toshiby lub Raite. Jak już wiemy, VM Labs twierdzi, że NUON spowoduje prawdziwą rewolucję w dziedzinie domowej rozrywki, nieświadomie powtarzając tym samym slogany, którymi posługuje się do opisywania swojej konsoli nowej generacji Sony. Obie firmy twierdzą, że szykowane przez nich produkty mają szansę stać się centrum domowej rozrywki pozwalając oglądać filmy zapisane w formacie DVD, słuchać muzyki oraz grać w gry. Pozostaje w tym momencie kwestia na którą z platform będzie więcej gier... Co do tego nie ma chyba wątpliwości.
Być może dlatego też VM Labs przygotowuje się do walki o wybrane segmenty rynku. Chodzi tu przede wszystkim o rynek familijny, na który z obliczone są gry takie - MERLIN KARTING, MYST, FREEFALL 3050, IRON SOLDIER oraz TEMPEST 3000.
Szkoda tylko, że gry wyglądają... tak sobie. No, ale to dopiero początek. Próbując w tej chwili przewidzieć przyszłość można powiedzieć, że z Extivy konsola do gier będzie pewnie taka sama jak z PS2 - odtwarzacz DVD. Ale możemy się mylić. Ciekawszą informacją jest natomiast to, że podobno duże wytwórnie filmowe (MGM, New Line) wyraziły zainteresowanie technologią NUON - VM Labs już wcześniej rozpoczęło prace nad narzędziami, które pozwoliłyby wytwórniom na wykorzystanie drzemiących w nowej technologii możliwości. Prędkość czytników obecnych na rynku w tej chwili zamyka się w mniej więcej 50-80 mips - Extiva ma działać o trzydzieści razy szybciej.
Z najciekawszych możliwości Extivy należałoby wymienić tę dotyczącą zoomingu. Otóż podobnie jak w filmie "Blade Runner", można tu bawić się w detektywa i powiększać dowolny fragment wyświetlanego obrazu nawet dwudziestokrotnie i to bez straty jakości. Może pojawią się nawet filmy, w których zadaniem widza będzie odnalezienie dziesięciu szczegółów pomiędzy dwoma klatkami. Hej - kto przewidzi w jakim kierunku pomkną rodzaje interaktywnej rozrywki...



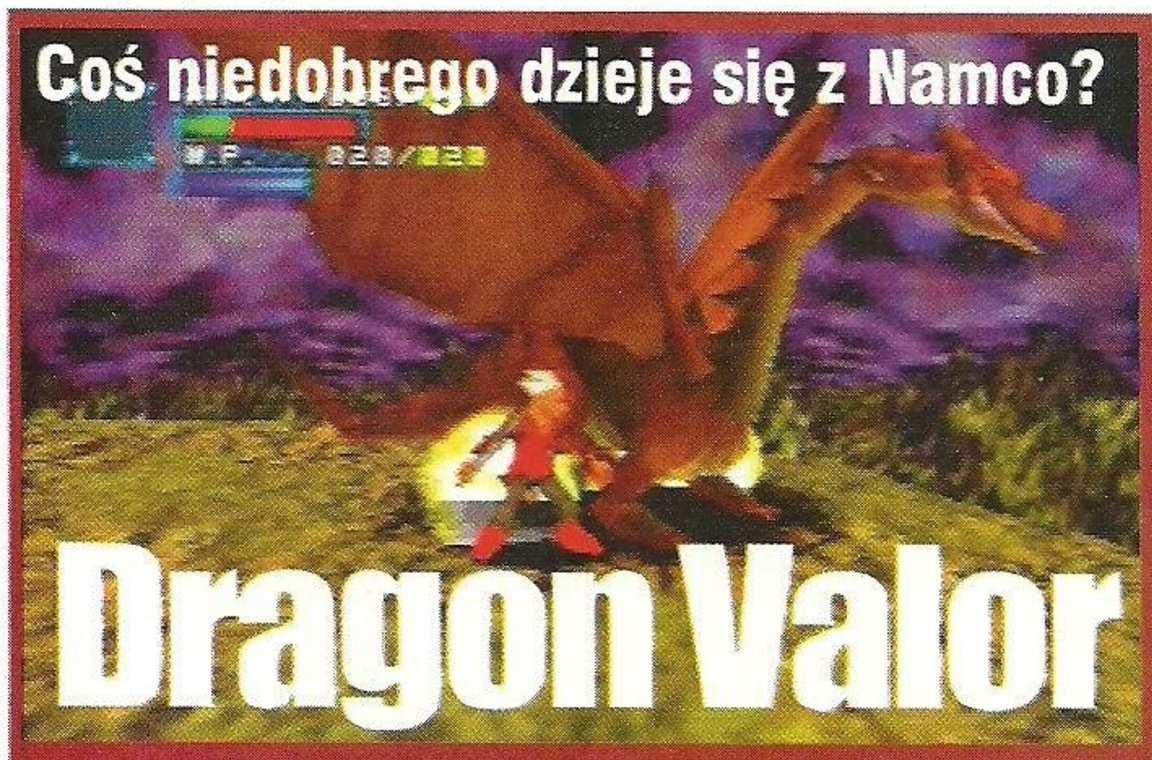
Player/Konsola z padem i pilotem oraz odtwarzany film DVD.



Od lewej: MERLIN KARTING, A-MAZE i IRON SOLDIER 3

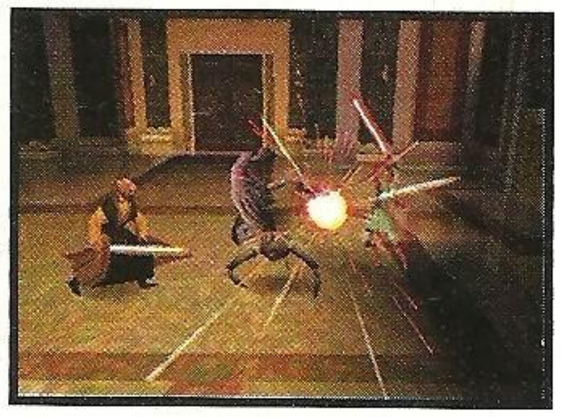
Od lewej: FREEFALL 3050 i dwa razy TEMPST 3000 Jeffa Mintera

Oprócz tego Extiva ma zawierać mnóstwo różnych opcji, kolorowe equalizery i inne tam bzdety i ma pozwalać na odtwarzanie płyt z podwójną prędkością albo też dwa razy wolniej niż normalnie. To wszystko za "jedyne" 500 dolców. Stany - marzec 2000; Europa (i Korea) druga połowa roku.



Do tej pory wynosiliśmy Namco pod niebiosa. Całkiem zresztą słusznie. Firma powaliła wszystkich na kolana swoją konwersją... No tak, to już wiecie.
Ale wydarzenia ostatnich kilku miesięcy są co najmniej niepokojące. Recenzję ACE COMBAT 3 przeczytacie w numerze, PAC MAN 3D był kiepski jak mało co, a teraz DRAGON VALOR...
Na razie testowaliśmy tylko importa i nie jesteśmy powaleni. Gra wygląda na przestarzałą. Wydaje mi się, że prezentuje się mniej atrakcyjnie od BRAVE FENCER MUSASHI, a z całą pewnością jest mniej miodna.
W skrócie całą rzecz polega na bieganiu w prawo, pokonywaniu potworów i od nowa. Nie dzieje się tu nic, co można by spróbować nazwać oryginalnym. Bohater, podobnie zresztą jak i inne postacie, niezbyt ładnie się prezentujący, zna kilka ciosów i to właściwie byłoby tyle. Biega się rozwala dwa psy, wychodzi z ekranu, przebiega dalej, rozwala dwóch kuszników, przechodzi dalej, rozwala ośmiornice, przebiega dalej... Bez polotu, przy niezbyt ładnej grafice i takiej sobie oprawie dźwiękowej. Na minus importa działa jednak nasza nieznajomość japońskiego - w grze jest sporo przydługich dialogów, które są przekazywane za pośrednictwem licznych i zupełnie do tego niezrozumiałych krzaczków. Ponadto w grze występują różne sklepy i inne miejsca, w których wypadałoby potrafić się porozumieć. Da się przeżyć, ale odbiera to sporo zabawy.
Gra nie jest z całą pewnością zła, ale też z całą pewnością nie trzyma poziomu, do jakiego przyzwyczaiło nas Namco. Albo raczej - trzyma poziom ich dwóch ostatnich produkcji. Niepokojące...

Star Wars
Jedi Power Battles



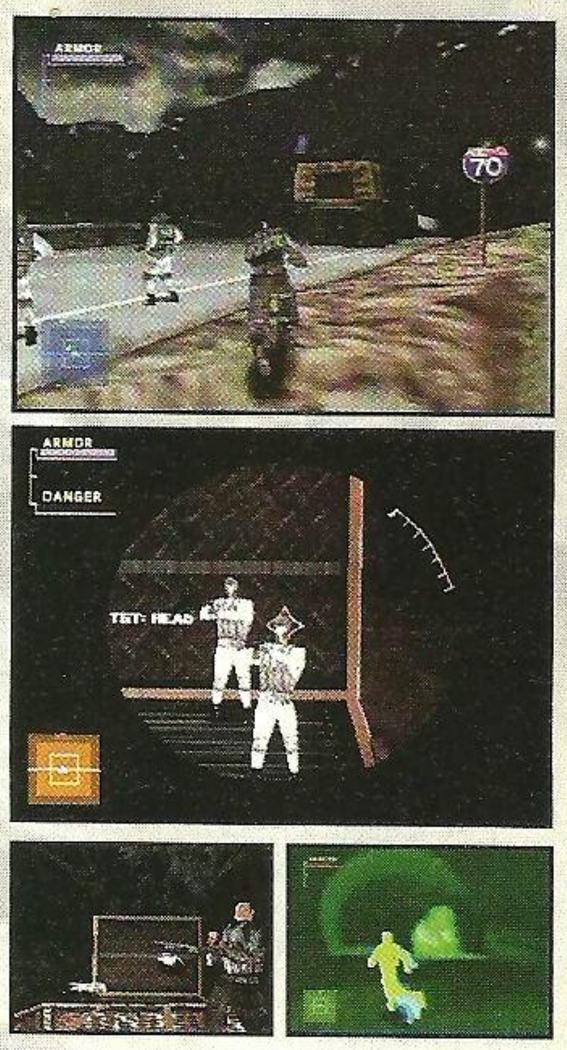
Ponieważ Lucasowi nie styknęły grube miliardy, postanowił wydać jeszcze kilka towarów bazujących na najmniej, moim skromnym zdaniem, udanej części Gwiezdnych Wojen. No więc za chwilę pojawi się nowa gra parta na niedawnym przeboju kinowym. Będzie pięcioro bohaterów: Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon lub Adi Gallia. Staną do walki z zastępami złowrogich robotów, droidów, najemników i innych przyszłych sług Ciemnej Mocy. Postacie mają różnić się umiejętnościami oraz specjalnymi przedmiotami. Gra ma być zręcznoś-ciową, arcade'ową nawalanką i niewiele więcej o niej wiadomo. Damy wam znać jak tylko pojawi się coś więcej. **[PSX]**

FINAL FANTASY IX W DRODZE!

Jak się niedawno okazało, oddział Square w Honolulu definitywnie zakończył prace nad tworzeniem komputerowych animacji do FINAL FANTASY IX. Niestety tym samym część osób zatrudnionych tam została skazana na odejście - po prostu stali się zbędni.
Nikogo chyba nie zdziwię mówiąc, że nieszczególnie uradowało to osoby mające pożegnać się z pracą, które liczyły na podjęcie się nowych wyzwań w największej japońskiej firmie. Rzecznik prasowy Square rozwiał jednak wszelkie wątpliwości - nadzieje każdy mógł sobie robić jakie tylko chciał, ale indywidualne umowy podpisywane z poszczególnymi członkami zespołu animatorów wyraźnie precyzowały ich rolę w całym projekcie. A ta miała ograniczyć się do stworzenia tych animacji i niczego więcej.
Podobna sytuacja miała miejsce w przeszłości, podczas prac nad animacjami do PARASITE EVE - tyle, że wtedy część grafików przeszła do prac nad innymi grami, a część - do prac nad FINAL FANTASY: THE MOVIE. Rzecznik ukoił jednak wreszcie nerwy pracowników - część zespołu zostanie przeniesiona do innych projektów - oddziału pracującego nad FF: THE MOVIE w Honolulu, oraz innych, zajmujących się kolejnymi grami - w Japonii.
Jak na razie premiera FFIX zapowiadana jest mniej więcej na wiosnę 2000 w Japonii i - uwaga, uwaga - jesień w Stanach. Czyżbyśmy mieli czekać na zrozumiały import jedyne pół roku?... Na marginesie trzeba przyznać, że Square ma naprawdę lojalnych pracowników. Ukończono właśnie prace nad wszystkimi przerywnikami do jednej z najbardziej oczekiwanych gier, z całą pewnością jest na nich przedstawiony główny bohater i... Nic. Cisza. Nikt nie wrzucił na site'y chociaż jednego screenu, nie uchylił rąbka tajemnicy... Ehh, ci Japończycy to dziwni ludzie...

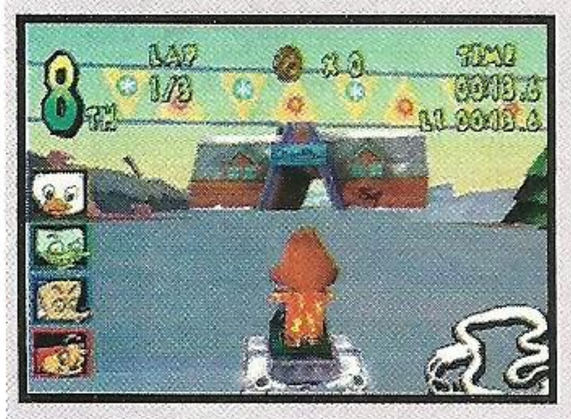
SYPHON FILTER 2

Mistrzowie kiepskich sequeli - 989 Studios długo trzymali swojego asa w rękawie. Mieli najwyraźniej nadzieję, że którymś z wcześniejszych klonowanych tytułów podreperują swoją reputację, ale nie udało się. Musieli więc sięgnąć po ostatni atut. I tak właśnie światu ogłoszony został SYPHON FILTER 2.Tym razem Gabe przemierzać będzie dwadzieścia poziomów. Jak pamiętacie z outra pierwszej części okazało się, że to Agencja dla której pracował nasz bohater była odpowiedzialna za katastrofę z wirusem. Okazało się, że sprytni tajniacy wrobili w całą rzecz Gabe'a i ten musi teraz oczyścić się z zarzutów oraz wytłumaczyć szefom dlaczego nie powinni próbować oczernić swego najlepszego agenta operacyjnego. Jedyną osobą, która została po jego stronie jest Lian Xing, którą tym razem będzie też można sterować w ośmiu aż misjach. Gabe nauczył się celowania do przeciwników podczas każdej z wykonywanych czynności - nie jest ważne czy stoi, idzie, biegnie, czołga się, kuca, wspina czy skądś zwisa. Celować będzie czym - do dyspozycji ma zostać oddane kilka ciekawych sprzętów - z nieobecnych w pierwszej części wypadałoby wymienić kuszę, miotacz ognia i nóż. W samym celowaniu pomóc mają aż trzy dostępne jego rodzaje - ręczne (gdzie samemu wybiera się partię ciała), lockowanie (Gabe łapie wroga w celownik i już go z niego nie spuszcza) oraz jeszcze jeden, o którym póki co niewiele wiadomo. Akcja poszczególnych misji ma przenieść się w bardziej otwarte przestrzenie zaludnione przez stosy postaci, których - tu małe zdziwionko - nie trzeba zabijać. Do gry zakradł się element przygodowy - w zależności od interakcji z tymi postaciami ma się rozwijać fabuła. Ma także pojawić się nowy tryb dla dwóch graczy (deathmatch). To wszystko, z ładniejszą, bardziej szczegółową grafiką na dwóch płytach gdzieś około marca tego roku. Czekamy z utęsknieniem. W sumie nie co dzień pojawia się jakaś dobra gra ze stajni 989 Studios. **[PSX]**



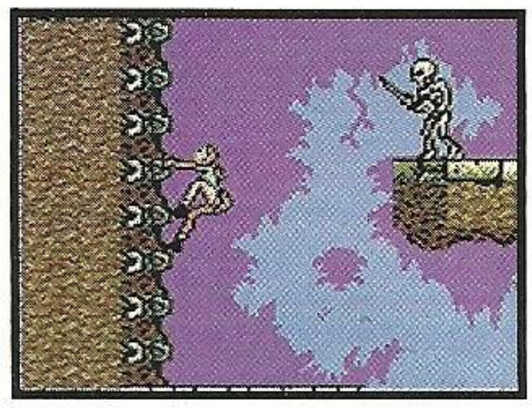
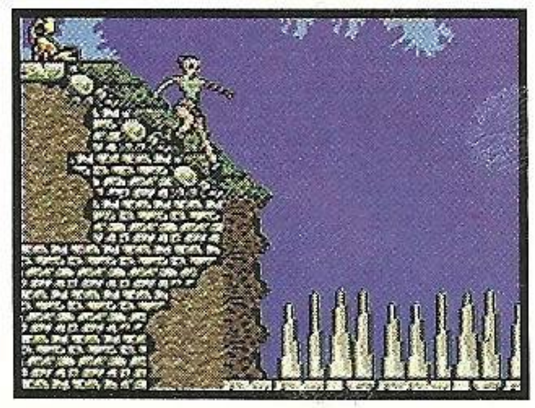
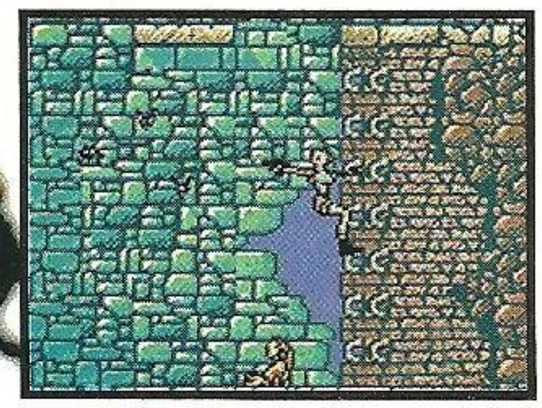
Magical Racing Quest

WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST spokojnie może pretendować do nagrody w kategorii "najdłuższy tytuł" w wyścigach kartopodobnych.
Do tej pory większość firm mająca w magazynie pudła ze znanymi postaciami z bardziej lub mniej popularnych gier wydała już jakiś prosty karting - wystarczy przytoczyć tu przykłady Mario i jego paczki, legudków, chłopaków z South Park czy Crasha i reszty. Wydając taką grę pieniądze inwestuje się raczej bezpiecznie - tego typu tytuły są bardzo lubiane przez prawie wszystkich, sama koncepcja jest prosta jak drut, a poza tym, no... tak jak już powiedziałem - ludzie po prostu takie gry lubią.
Dlatego też z pewnym zdziwieniem odnotowałem brak gry tego gatunku, w której występowaliby bohaterowie z kreskówek Disneya oraz Warner Bros. O ile na temat gry z tymi drugimi wiem niewiele (miało być coś takiego - LOONEY TUNES: SPACE RACE na N64) o tyle Disney niedwuznacznie zasugerował, że coś się święci.
I rzeczywiście. Gra ma zaszczycić swą obecnością PlayStation, Pana Kolorowego oraz Dreamcasta - o ile w przypadku tej pierwszej platformy nie będzie tak łatwo (bardzo silna konkurencja ze strony wybitnego CRASH TEAM RACING), o tyle na DeCeku nie widzę specjalnie wielu oponentów. Na dobrą sprawę to żadnego. Z nielicznych ciekawostek, jakie o tej grze można powiedzieć (pomijając naturalnie detale typu - zręcznościowy racer, postacie z kreskówek Disneya, przeszkody i power-upy) - trasy są modelowane na podstawie rzeczywistych lokacji z lunaparków Disneya rozrzuconych po całym świecie. Planowana data premiery: PlayStation - marzec, DC i GB - czerwiec.



Tomb Raider
NA GAMEBOYA!

I tak należy się tylko dziwić dlaczego Lara Croft ma trafić każdemu do kieszeni dopiero teraz. Najbardziej popularna heroina świata gier video ma bowiem wreszcie przeniknąć na malutkie ciekłokrystaliczne monitorki Pana Kolorowego. Akcja dotyczy tajemniczych manuskryptów, które mówią o lokacji pewnego Kamienia, w którym zamknięty potężnymi czarami azteckich, majskich oraz inkaskich magów znajduje się złowrogi bóg Quaxet. Jak się okazuje, pewne przestępcze organizacje są zainteresowane wejściem w posiadanie owych manuskryptów. Lara dostaje więc zadanie odnalezienia szklanej kuli, w której zaklęty jest złowrogi bóg. Ślad prowadzi panią archeolog do Peru, gdzie ma ona spotkać przewodnika. Na miejscu okazuje się, że zamiast przewodnika czekają tylko ślady po walce.
Lara po raz pierwszy w swojej krótkiej karierze będzie miała całe 48 pikseli wzrostu co czyni ją dwa razy wyższą niż standardowe postacie występujące na ekraniku konsolki. Odpowiednio dobrany został też garnitur ruchów Lary - ma być szerszy niż w jakiejkolwiek innej grze na GameBoya - skoki, czołganie się, turlanie, wspinanie, przesuwanie kamiennych bloków, strzelanie z Uzi, shotguna, pistoletów... Wszystko obecne. Mają być nawet proste filmiki!
Ogólnie - gra ma zmieść swoim rozmachem całą konkurencję jaka kiedykolwiek pojawiła się na Panu Kolorowym.
Marzec 2000.

Newsflash
co tam słychać w wielkim świecie

■ Mniej więcej w momencie kiedy na N64 trafiał **BANJO KAZOOIE** zapowiadało się, że będziemy mieli też do czynienia z innym przyjemnym i pokrewnym gatunkowo tytułem. Szczerze mówiąc był to tytuł początkowo zaliczany do biblioteki pozycji pierwszej generacji. Jednak lata mijały a **CONKER'S QUEST** lub **TWELVE TALES: CONKER** (tytuł zmieniał się) obradzał co jakiś czas nowymi screenami i... tyle. Gra, a raczej materiały prasowe na jej temat, opowiadały o parze przyjaciół - radosnych wiewiórek i bardzo się wszystkim kojarzyły z przygodami ptaka i niedźwiadka z doskonałego

platformera Rare. Mimo tego, że gra zapowiadała się obiecująco, autorzy decydowali jednak o kolejnych przesunięciach terminów i zmianach jakie były do niej wprowadzane. Ostatnią z nich stało się przemianowanie tytułu na **CONKER'S BAD FUR DAY**. Jak zapowiada szefostwo firmy, gotowa gra powinna trafić na półki sklepowe w czasie ferii. Czy należy im wierzyć? Zaczekajmy. Przecież rok czy dwa nas nie zbawią...

■ Początkowo nie wiadomo było, czy **ZELDA: GAIDEN** - kontynuacja doskonałej **LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** pojawi się kiedykolwiek poza granicami Japonii. Nawet pomimo, że doskonale wiadomo, że wszystko co nosi zielony kapturek i nazywa się Link, sprzeda się w Stanach (i, na trochę mniejsza skalę, ale także w Europie) jak ciepłe bułeczki. Na szczęście, wszelkie plotki jakoby druga część gry miała korzystać z wprowadzonego tylko w Japonii napędu 64DD okazały się fałszywe. Potem pojawiły się pierwsze informacje na temat gry, pierwsze shoty z młodym Linkiem, a następnie dowiedzieliśmy się o zmianie tytułu. Otóż gra ma nazywać się **ZELDA: MASK OF MUJULA**, ma korzystać z rozszerzenia pamięci do N64 (co, jak pamiętamy, nie miało miejsca w przypadku pierwszej części gry) oraz ma pojawić się w Stanach około jesieni 2000.

■ Gra **JACKIE CHAN STUNTMASTER** na PlayStation nie zdążyła się jeszcze pokazać, tymczasem autorzy już zapowiedzieli sequel na PlayStation 2. To się nazywa pewność siebie.

■ **NIGHTMARE CREATURES 2** zostanie wydane na PlayStation i Dreamcasta przez Konami 28 marca 2000 roku. Czekamy!

DECE'EM

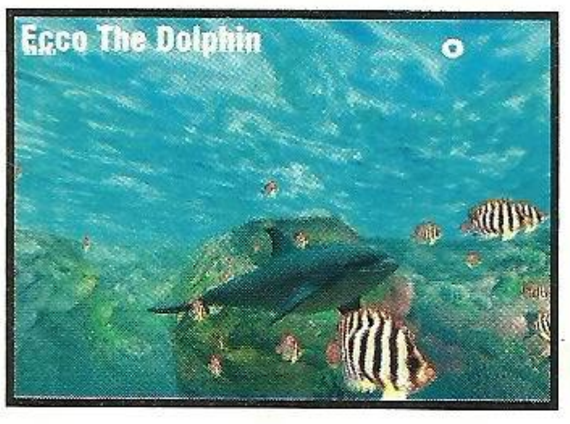
ORiGiN'ALNE INFO

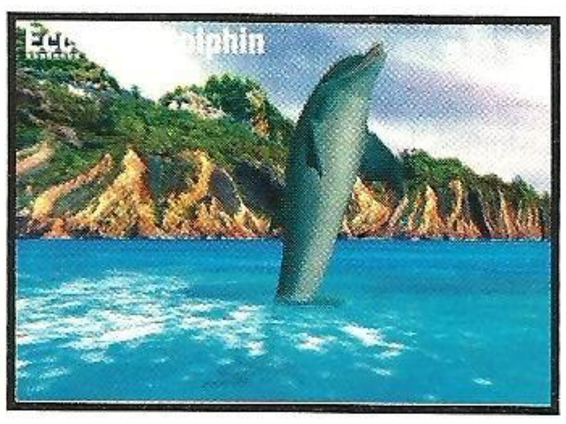
■ Z początkiem grudnia zeszłego roku Europa łyknęła grubo ponad pół miliona Dreamcastów, z czego 150.000 zostało zarejestrowanych przez Internet. Ostatecznie SOE spodziewała się liczby 650 tyś. z początkiem stycznia. Jean Francois Cecillon, jak zwykle optymistyczny, potwierdził iż przekroczenie progu pierwszego miliona spodziewane jest późnym marcem tego roku.

■ Z pewnością każdy z was podczas grania miał ochotę na pizzę lub coś do picia. Panowie z Fernhart New Media, europejskiej firmy zajmującej się usługami internetowymi, wyszli na przeciw potrzebom graczy, oferując taką opcję. Sieć Domino's Pizza jako pierwsza na naszym kontynencie wykorzystała ją i teraz między partyjką w SC lub SR2 można za pomocą net'u złożyć zamówienie, a po 30 minutach rozkoszować się ulubionym posiłkiem gracza. Oczywiście usługa dostępna jest tylko w krajach gdzie Domino's Pizza ma swoje punkty.

■ Podobnie jak NIGHTS na Saturnie, tak i TOY COMMANDER doczekał się swojej świątecznej edycji. Tym razem, oprócz tradycyjnych zabawek można kierować także samym Świętym Mikołajem. Gra ukazała się na płycie Dream On vol. 4, którą można otrzymać za darmo z każdym numerem oficjalnego DC maga. Z najciekawszych akcji zapowiada się poszukiwanie prezentu w... toalecie.

■ Od czasu prezentacji na E3 SOE była bardzo skryta jeżeli chodzi o projekt jakim jest ECCO THE DOLPHIN. Tymczasem panowie z Appaloosa, którzy są zań odpowiedzialni w dalszym ciągu mają sporo do zrobienia, jakkolwiek ustalili już datę europejskiej premiery na 7 kwietnia. Dodatkowo zaprezentowano serię doskonałych ujęć z gry. Nie ulega wątpliwości, iż sequel dawnego hitu z Genesis będzie z pewnością porywał graficznie, pozostając jednocześnie jednym z naprawdę nowatorskich tytułów.





■ A tak zapowiada się najbliższa lista pozycji na DC w Europie. W styczniu ukażą się: SEGA BASS FISHING - 10-tego, VIRTUA STRIKER 2000 - 21-wszego. Na luty przewidziane są: ZOMBIE REVENGE - 11-tego, NBA 2000 - 18-tego, CRAZY TAXI oraz RED DOG. Marzec na razie zapowiada się wyjątkowo długi, natomiast w kwietniu zobaczymy ECCO THE DOLPHIN - 7-ego i długo oczekiwany METROPOLIS: STREET RACER.

■ Wszyscy spragnieni większej dawki europejskich newsów będą musieli poczekać przynajmniej do 14 lutego. Właśnie wtedy we Francji, w Cannes odbędzie się impreza Milia 2000, na której jednym z głównych przemawiających będzie szef Segi - Soichiro Irimajiri. Podejrzewamy, iż wtedy zostaną ujawnione jakieś ciekawostki dotyczące naszego kontynentu i planów błękitnego giganta.

■ Lubicie Offspring lub Bad Religion ? W takim razie CRAZY TAXI może być pozycją w sam raz dla was. Gra ukaże się w Stanach już pierwszego lutego, a niedługo potem także u nas. Z nowych wiadomości wiadomo, iż będzie około 16 mini gier, a na soundtrack'u wspomniane zespoły. Amerykanie dostaną także UNDERCOVER A.D. 2025 KEI, kolejny survival horror, o którym wspominaliśmy już jakiś czas temu. Cechą szczególną tego tytułu jest ponoć świetna fabuła stworzona przez japońskiego nowelistę Arimasa Owasa, no i oczywiście spora liczba żeńskich postaci w mini spódniczkach. Gra ukaże się pod koniec stycznia.

■ Po EVOLUTION amerykańscy gracze otrzymali w końcu kolejne rpg ELEMENTAL GIMMICK GEAR tym razem od Hudson'a. Grę cechuje staroszkolny klimat i śliczna grafika 2D, a z braku konkurencji może ona stanowić swoistą "dawkę" dla fanów gatunku. Pozostając przy developerze wiadomo już, iż pracuje on nad kolejnym erpegiem, który tym razem ma wykorzystywać możliwości sieciowe konsoli. RUNE JADE, bo tak nazywa się projekt, ukaże się w Japonii już w te wakacje.

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL

SONY® Playstation

KONIEC KŁOPOTÓW

Tak! Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii (NTSC)

Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM**, który Ci pomoże. Będziesz mógł kupować oryginalne gry z USA i Japonii, które ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki oraz są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO.
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli: 1002, 5501, 5502, 5551, 5552, 7001, 7002, 7501, 7502.

DOSKONAŁA JAKOŚĆ OBRAZU
2 LATA GWARANCJI

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie, regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 20 PLN + koszt wysyłki

ISTNIEJE MOŻLIWOŚĆ ZAMÓWIENIA TELEFONICZNEGO
SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90
teraz tylko 15 PLN!
Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: WWW.SERWIS-PSX.COM.PL

WYSYŁKOWA WYMIANA GIER

KARTA KLIENTA

TOMEL – TV GAMES TEL. 0 602 261 229
KASPROWICZA RÓG WOLUMEN 53, PAWILON 17, 01-912 WARSZAWA

* co 5 wymiana gratis
* wymiana przed upływem miesiąca 30% zniżki
* możliwość zamówienia gry do wymiany

SEGA
☐ DREAMCAST ☐ SATURN ☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR ☐ NOMAD ☐ MASTER SYSTEM

NINTENDO
☐ NINTENDO 64 ☐ SUPER NINTENDO ☐ NINTENDO
☐ GAME BOY ☐ GAME BOY COLOR ☐ PEGASUS

SONY
☐ PLAYSTATION ☐ PLAYSTATION 2

TYTUŁ .....

Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

AKTUALNIE OBOWIĄZUJE PROMOCJA:
PRZY ZAKUPIE DWÓCH GIER TRZECIA DO WYBORU GRATIS

ZASADY WYMIANY GIER

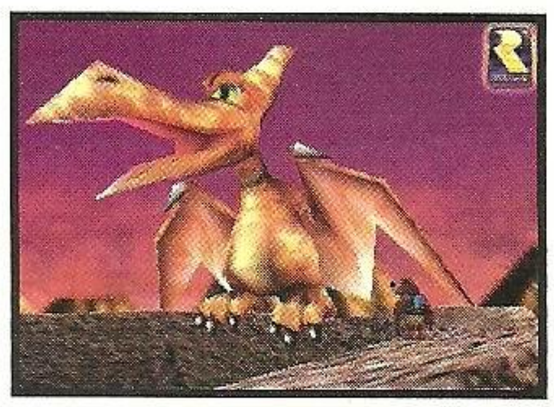
Wymianę gier należy uzgadniać telefonicznie lub zastosować zasadę podawania kilku tytułów w zamian za naszą 1 grę. Grę do wymiany wysyłamy pocztą dołączając kartkę z adresem i uzgodnionymi warunkami wymiany lub listą gier do wymiany.

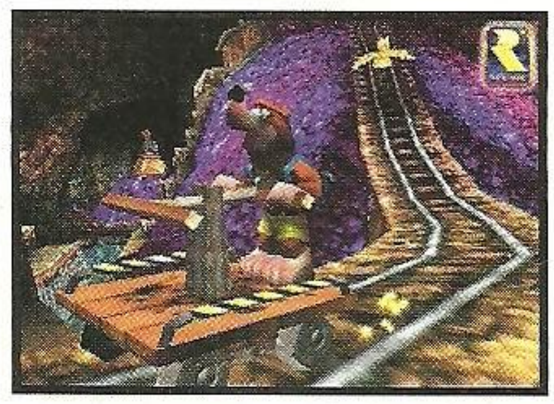
Lp.	TYTUŁ	DATA	
1			
2			
3			
4			
⑤	GRATIS		

KATALOGI WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ KOPERTY (FORMATU A5) ZE ZNACZKIEM. PROSIMY PODAĆ TYP KONSOLI.

Banjo-Tooie

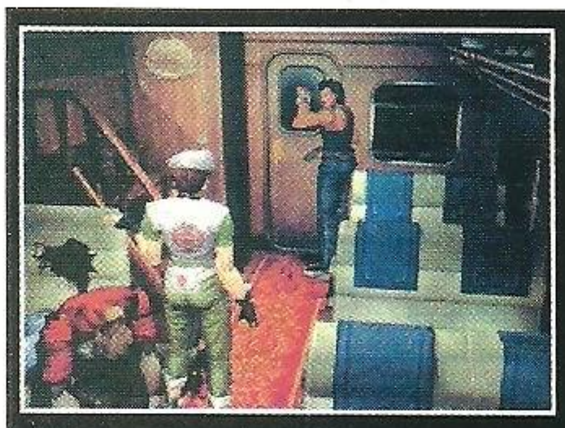
Rareware nie traci czasu

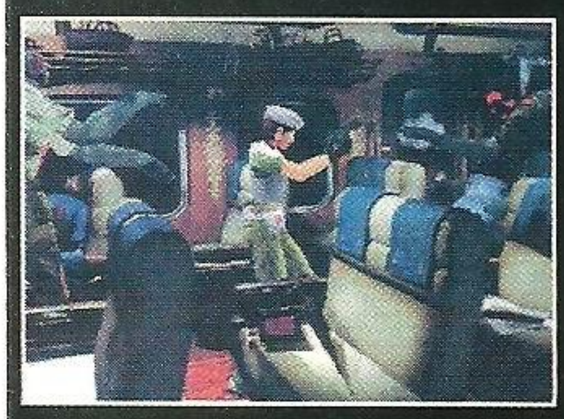


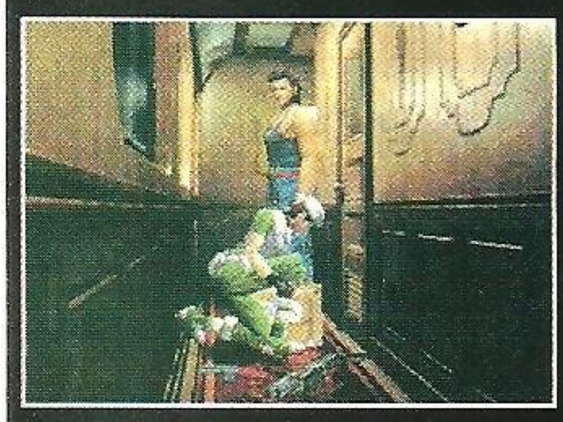


Conker, biedny Conker... Autorzy dwoją się i troją próbując uczynić go tak niepodobnym do BANJO KAZOOIE jak tylko się da, a tymczasem na arenę wkracza sequel przygód ptaka i niedźwiadka. Nie chciałbym być złym prorokiem, ale za chwilę może się okazać, że CONKER znowu stracił na swej aktualności. Ciężko będzie stworzyć grę, która będzie mogła konkurować z BANJO na rynku Nintendowych platformerów 3D.

Datę premiery nowych przygód sympatycznego duetu zapowiedziano na połowę bieżącego roku. W zasadzie powinienem chyba napisać, że chodzi o przygody tria - do naszych milusińskich dołącza też bowiem Mumbo Jumbo. Przy okazji - ciekawe czy wciąż jest największym czarownikiem w grze... Zarówno Banjo jak i Kazooie mają stos nowych zachowań do opanowania. Co chyba najciekawsze - teraz, w każdym momencie można ich rozdzielić i sterować niezależnie. I bardzo dobrze - część zagadek będzie wymagała aby zajmował się nią samotny ptak albo misiek. Gra będzie oferować tryby dla czterech graczy, być może będzie także tryb kooperacyjny dla dwóch. Poza tym podrasowany został engine, dodane nowe efekty graficzne. **[N64]**







Resident Evil Zero

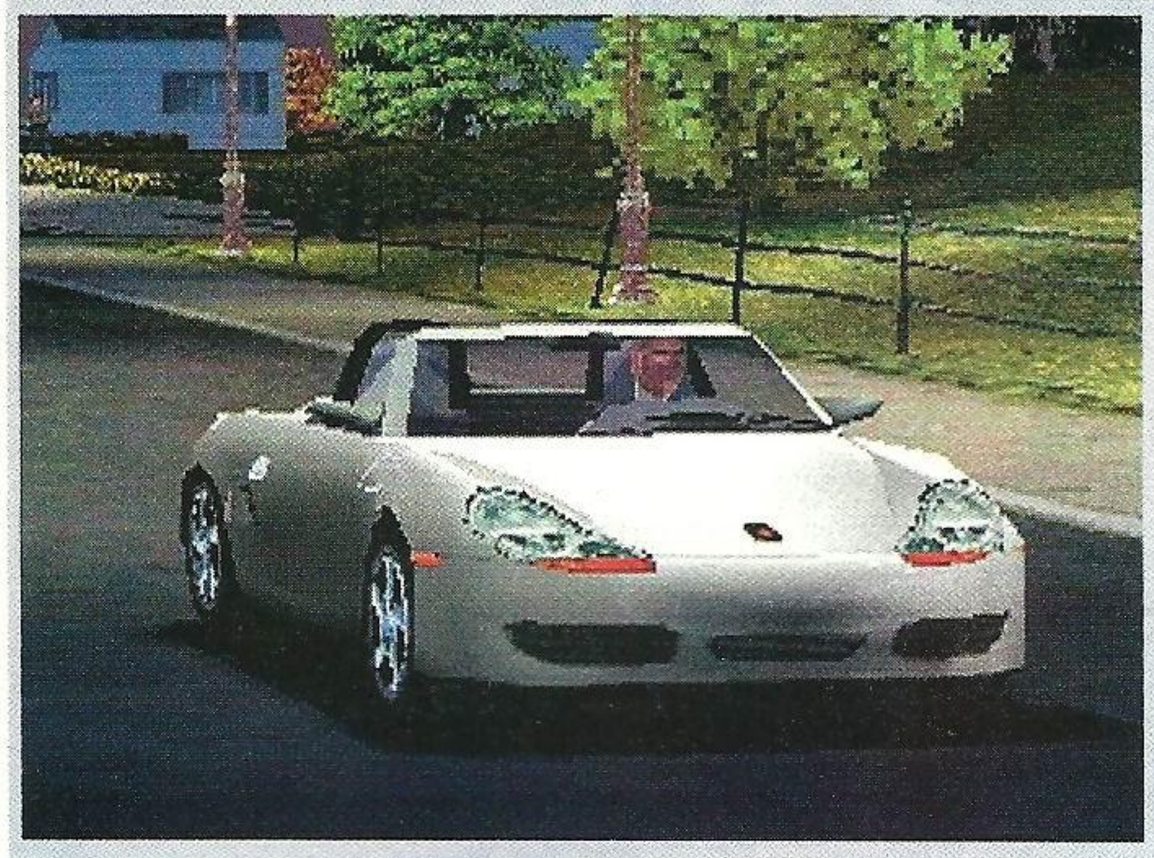
Prequel RE1 tylko na N64!

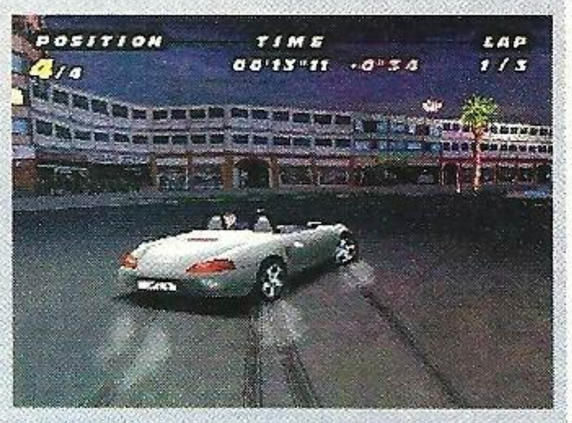
Właściciele konsol Nintendo w Japonii i USA jeszcze na dobre nie ochłonęli po przygodach Leona i Claire, a już okazało się, że szefowie Capcom przygotowali dla nich nie lada gratkę w postaci tytułu mającego pojawić się tylko i wyłącznie na Nintendo. RE ZERO to prequel - akcja gra ma miejsce mniej więcej w czasie wydarzeń z pierwszej części zombiakowatej serii. Jak na razie oficjalny komunikat przedstawicieli firmy mówi o tym, że akcja toczyć się będzie tuż przed wydarzeniami z "jedynki", ale znając tendencję ludzi Capcom do gmatwania fabuły wcale nie zdziwiłbym się gdyby okazało się, że część gry obejmie swoimi rozkładającymi się ramionami także wydarzenia z samej "jedynki".

Jak pewnie część z was dobrze wie, Rebecca była sanitariuszką Bravo Team, którego resztki (w postaci zmasakrowanych zwłok) znajdowało się w przygnębiającym domostwie z RESIDENT EVIL. Prawdopodobnie nie będzie ona jedyną bohaterką RE ZERO, chociaż podobno widoczny na niektórych screenach gość jest kimś w rodzaju NPC-a, który pomaga bohaterce w real-time (podobnie jak Ada Leonowi podczas przemierzania ścieków w RE2), czyżby więc ktoś inny?

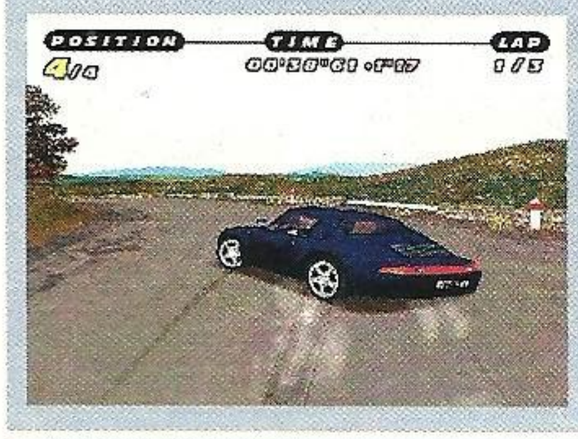
Gra ma rzucić więcej światła na losy członków Bravo Team (a raczej pokazać jak zginęli), przybliżyć nieco historię Umbrelli i powiązać jeszcze kilka luźnych wątków. Po raz pierwszy też zarzucone ma zostać tradycyjne kontrolowanie kieszeni i trzymanych w niej przedmiotów. Na rzecz jakiego rozwiązania? Tego nie wie nikt. Gra ma pojawić się w Japonii jakoś latem, a nawet przybliżony termin premiery poza granicą Kraju Kwitnącej Wiśni nie jest jeszcze znany. [N64]

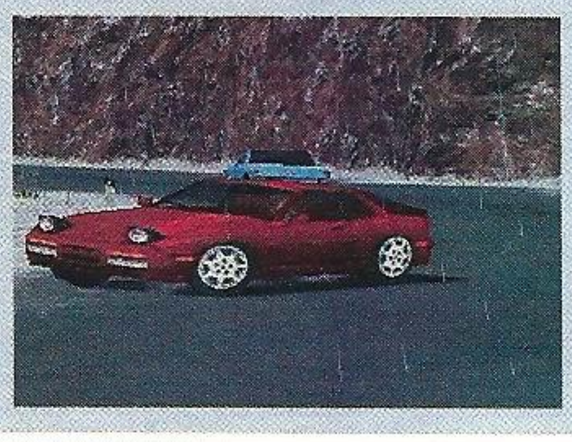
Need For Speed: Porsche Unleashed

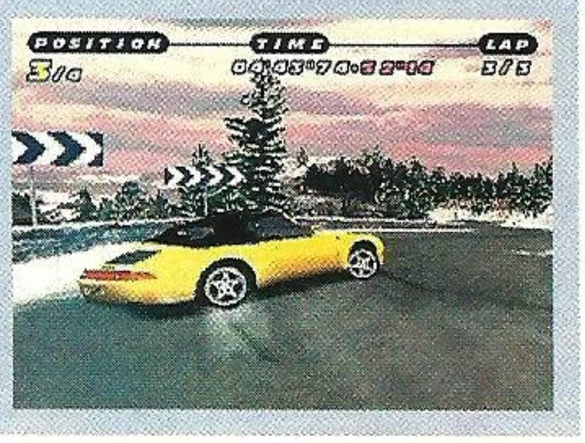




Słowa "Need for speed" spopularyzowane na tak dużą skalę przez Toma Cruise'a w "Top Gunie" stały się dla wielu synonimem dobrej, nieograniczonej rozrywki na czterech kółkach. Dla innych z kolei jest to jeden z najbardziej uciążliwych tasiemców jakie żerują na jelicie konsolowych i komputerowych racerów. Nieważne jednak jak się gry spod tego znaku postrzega - oto bowiem w kolejce ustawił się właśnie nowy pacjent. Czas postawić wstępną diagnozę.
Jak już pewnie co bystrzejsi z was zauważyli najnowsza, piąta już odsłona serii koncentruje się na serii wózków marki Porsche. Ponieważ jednak gracze rozpieszczani grami w rodzaju GT2 oferującymi kilka setek samochodów do objeżdżania mają spore wymagania, to w grze dostępne mają być nie tylko modele spotykane na drogach obecnie, ale też starsze typy samochodów spod tego znaku. Dzięki temu, co bardziej konserwatywni amatorzy automobilizmu z pewnością chętnie wskoczą za kółko modeli z lat 40 i 50. Tym mniej konserwatywnym zawsze zostaje coś w rodzaju 996 Turbo... W sumie maszyn ma być około 50.
Panowie z EA najwyraźniej odnotowali w swoich małych kołonotatnikach, że w ubiegłym sezonie spore sukcesy święcił niejaki DRIVER, w którym podstawowy tryb zakładał wykonywanie różnorodnych misji. W **PORSCHE UNLEASHED** zostało to wykorzystane - nie zerżnięte, ale podobieństwo jest zauważalne. Mianowicie do gry trafi tryb misji, w których zadaniem gracza będzie coś w rodzaju testu z DRIVERA - trzeba wykonać odpowiednie sztuczki w rodzaju obrotu o 360 na pełnej prędkości itd.
Nie zabraknie naturalnie lubianych przez wszystkich smerfów, które zgodnie z tradycją będą umilać przejażdżki na dużych prędkościach. Pojawi się też tryb kariery, gdzie zarobione w wyścigach pieniążki przeznacza się na upgrade'owanie maszyn w celu ponownego startu w wyścigu i zarobienia kasy, która posłuży w dalszej perspektywie do... Już chyba złapaliście o co chodzi. W grze zastosowanie znajdzie Multitap - gracze będą mogli pomykać w pięciu różnych krajach, na ponad czterdziestu różnych (wiąże się to z generowanym według przypadkowych schematów elementami) trasach. W grze nie zabraknie także tak przyjemnych detali jak możliwość fizycznego uszkodzenia samochodu czy polygonalnych kierowców charakterystycznych dla poszczególnych modeli wozów. To wszystko w połączeniu ze sporym kawałkiem informacji na temat firmy i poszczególnych modelach samochodów przez nią produkowanych powinno przypaść do gustu amatorom tego typu rozrywki.
No chyba, że gra okaże się kichą, hehe.
[PSX of koz]







DUKE NUKEM: PLANET OF THE BABES

Ostatnio trudno się nie obejrzeć, żeby nie dostrzec czającego się gdzieś Duke'a. Biedak zaatakował wszystkie praktycznie liczące się platformy i... Najwyraźniej trochę się znudził. Kolejne tytuły nie zebrały specjalnie wielu pochlebnych recenzji, ale tak musiało się stać. Wyglądało jakby Duke chciał konkurować z Larą - przynajmniej jeżeli idzie o częstotliwość i, niestety, wtórność kolejnych tytułów.
W DN: PLANET OF THE BABES autorzy wykorzystali engine zapożyczony z DN: A TIME TO KILL. Jak twierdzą, został odpowiednio podrasowany - w sumie nic dziwnego, mamy przecież rok 2000.
Fabuła: w odległej przyszłości obcym jednak jakoś udało się załatwić wszystkich mężczyzn, a kobiety schwytać i przygotować do swojego cyklu rozpłodowego.. Jedynymi samcami, którzy pozostali przy życiu jest grupka spryciarzy, która założyła front opozycji. Ich sytuacja wyglądała jednak na tyle kiepsko, że postanowili sięgnąć w przeszłość po sprawdzony środek - Duke'a. Stawiają przed nim dwa zadania. Załatwić obcych i... zaludnić ziemię. Żeby to krótko ująć - właściwy człowiek na właściwym miejscu.
Szesnaście misji, tryb na dwóch graczy (oraz czteroosobowy multiplayer), gogle z rentgenem, teleporter, laptop zagłady, karabiny, pistolety itd. Cała ta pigułka ma spowodować tchnięcie świeżości w mało ostatnio ciekawą serię. Podobno absolutnie bezkonkurencyjne ma być zakończenie gry. Czyżby motyw z "Seksmisji"?...

Newsflash

co tam słychać w wielkim świecie

■ Pochopne decyzje mają z reguły przykre konsekwencje, o czym przekonało się ostatnio EA, których indeks giełdowy zaczyna przypominać trasę kolejki górskiej. Nieoficjalnie mówi się, iż zyski firmy przewidziane na rok 2000 bardzo pójdą w dół. Jest to efekt kiepskiej sprzedaży gier na N64 i ich całkowity brak na DC, tak więc wkrótce może się okazać, że jeżeli EA sami nie mają zamiaru pisać na konsolę Segi to i tak wymuszą to na nich posiadacze ich akcji. Tym bardziej, że DC jest obecnie #1 w historii gier video, pod względem największej sprzedaży w najkrótszym okresie czasu.

■ Jeżeli zawsze marzyła się wam rola Arsen'a Lupin'a, dżentelmena i genialnego złodzieja dzieł sztuki zarazem, to panowie z Promethean szykują chyba coś dla was. Gra nosi tytuł **PICASSO**, zawiera 12 misji, ponad 20 interesujących gadżetów i opcję multiplayer. Gracz otrzymuje kolejne zlecenia na kradzież wybranych dzieł sztuki ze znanych galerii. Termin wydania planowany jest na pierwszy kwartał jakkolwiek firma nie znalazła jeszcze wydawcy. Gra jest pisana na PlayStation i DC.

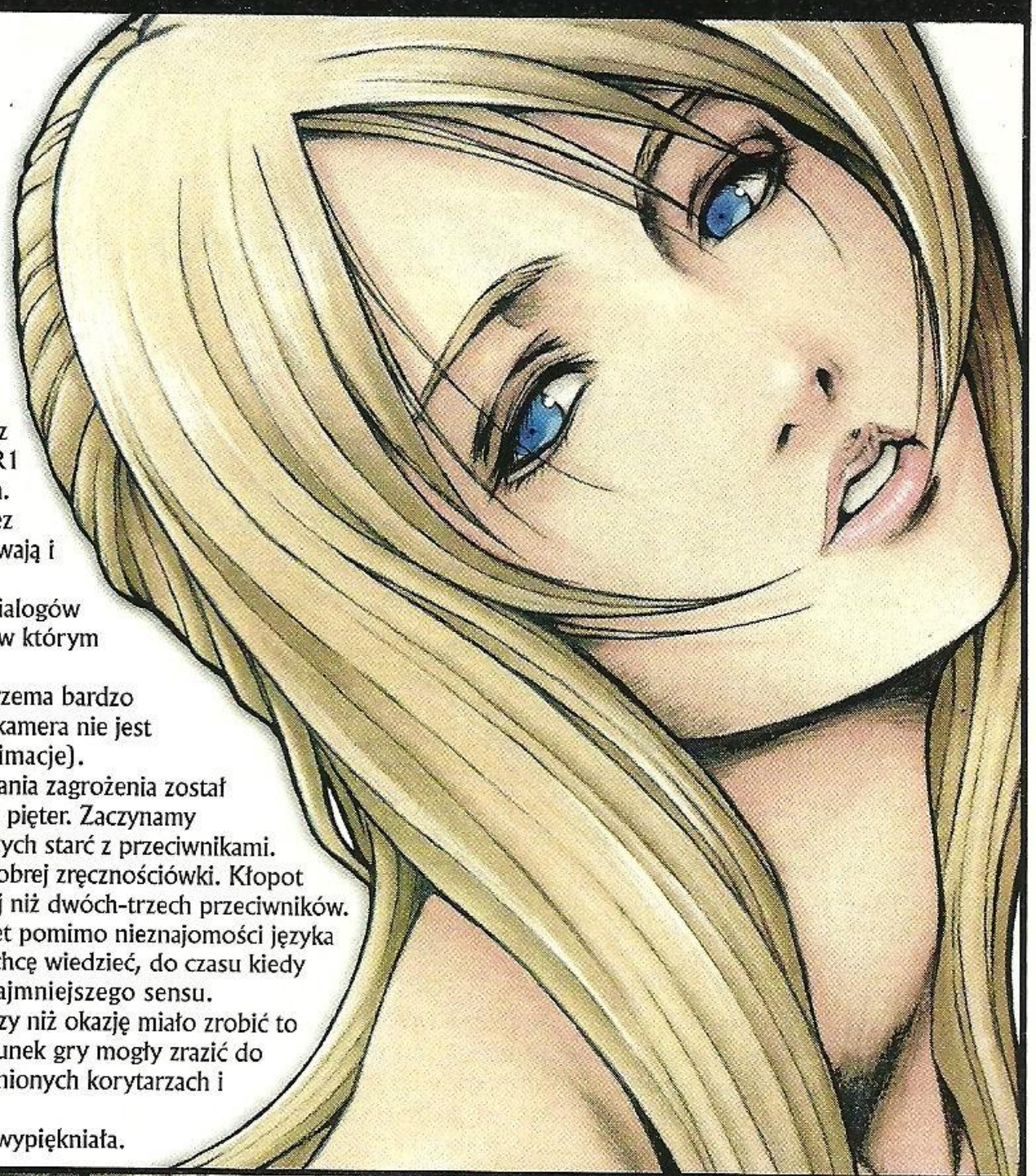
■ SNK szykuje kolejną gratkę dla posiadaczy Neo Geo Pocket, doceniających "girlie powa". Będzie to fighter, w którym wystąpią: Shiranui Mai, Yuri, Athena, Leona, Whip i Shermie z **KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99**, a także Nakoruru, Akari, Sai z **SAMURAI SHODOWN** oraz **LAST BLADE**. Pojawią się także zupełnie nowe postacie. Co ciekawe, głównym developerem jest nieznany nam szerzej Yumekobo.
Data wydania w Japonii to 27 styczeń, a jeśli wierzyć plotkom, to na DC zobaczymy ją w okolicach wakacji. Na NeoGeo Pocket ukaże się też fighterek **LAST BLADE**.

■ Infogrames przejęło GT Interactive, a także dystrybucję wszystkich produktów tej firmy.

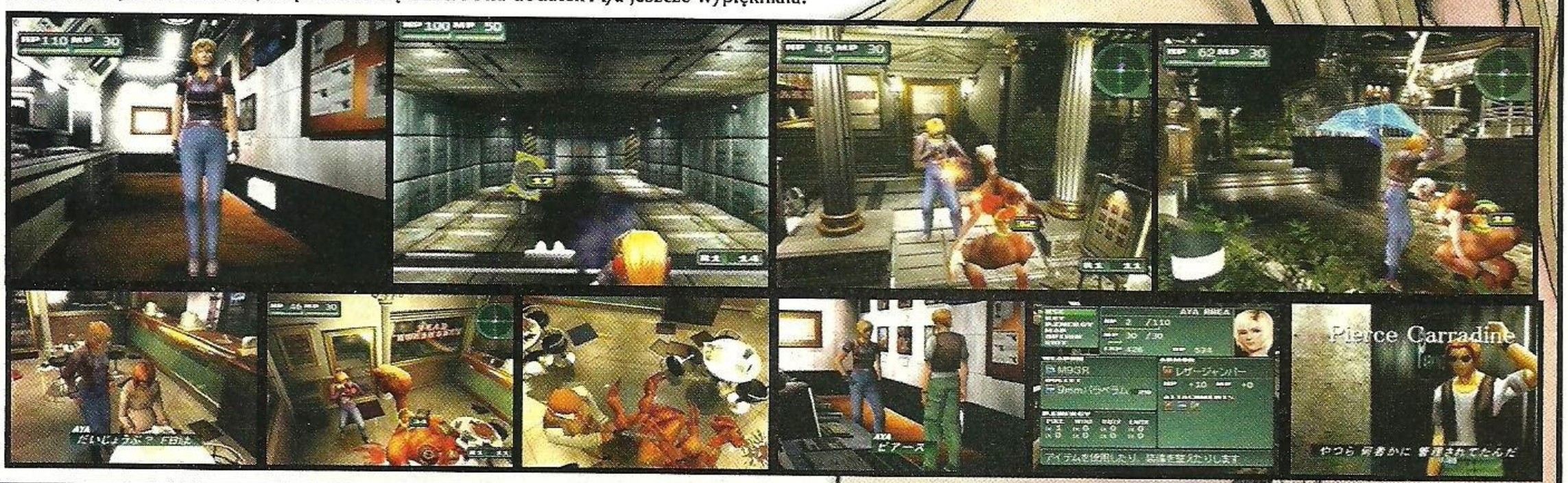
■ Inna umowa, która daje nowe możliwości to przymierze zawarte pomiędzy Konami i Universal Studios, na mocy którego obaj developerzy będą zajmować się produkcją gier na platformy Sony, Segi i Nintendo. Umowa przewiduje, iż Konami zostanie dystrybutorem tytułów US, a także będzie mogło pisać własne tytuły bazujące na licencji posiadanej przez US, są to między innymi The Mummy, How The Grinch Stole Christmas i Woody Woodpecker.

Parasite Eve 2 na PSX

PO TYM JAK GRALIŚMY W IMPORTOWANĄ WERSJĘ PARASITE EVE 2 MOŻEMY POWIEDZIEĆ WAM JEDNO - POMIMO, ŻE STWORZENIE ORYGINALNEJ GRY AKCJI, BĘDĄCEJ W DODATKU HORRROREM ROZGRYWANYM W ŚRODOWISKU 3D NIE MOŻE BYĆ ŁATWE ZE WZGLĘDU NA ZBYTNIE PODOBIEŃSTWO OWYCH ELEMENTÓW DO TYCH Z GIER Z SERII RE, TO JEDNAK PARASITE EVE 2 UDAJE SIĘ TO BEZ TRUDU.



Już sam początek gry demonstruje bardziej zręcznościowe zacięcie drugiej części gry, w której jako bohaterka wraca znana nam już Aya Brea. Aya jest na strzelnicy w komisariacie, gdzie mamy okazję zaznajomić się z systemem prowadzenie ognia - R2 odpowiedzialne jest za strzał pojedynczy, R1 - serię, kwadrat zmienia cele, a po naciśnięciu startu można przeładować broń. System ten zrywa też z motywem zamrażania ekranu na czas wyboru celu przez Ayę - wszystko dzieje się w czasie rzeczywistym - tarcze szybko dosyć się chowają i po pewnym czasie robi się naprawdę trudno. No i bardziej zręcznościowo.
Po opuszczeniu strzelnicy i przeprowadzeniu kilku zupełnie niezrozumiałych dialogów (import, to tylko import) wskakujemy do samochodu i ruszamy do budynku, w którym wydarzyło się coś niepokojącego.
Po dotarciu na miejsce (jest to około 10 minut czasu gry, przerwanej około trzema bardzo wysokiej klasy animacjami) wchodzimy do środka i zauważamy kolejny plus - kamera nie jest statyczna i przesuwa się, pokazując jednocześnie aktywne tła (wyświetlane animacje).
Po wejściu do budynku okazuje się, że oddział SWAT wysłany w celu opanowania zagrożenia został wybity co do nogi, a pokrwawione zwłoki członków drużyny leżą na jednym z pięter. Zaczynamy eksplorację - zbieramy ślady, rozmawiamy przez telefon i dochodzi do pierwszych starć z przeciwnikami. System walki sprawdza się bardzo dobrze. Gra nabrała cech oryginalnej, ale dobrej zręcznościówki. Kłopot sprawia tylko przeładowywanie broni - szczególnie kiedy na ekranie jest więcej niż dwóch-trzech przeciwników. Elementy przygodowe napotykane na początku nie są specjalnie trudne - nawet pomimo nieznajomości języka udało mi się poradzić z kilkoma pierwszymi. Jak będzie dalej - nie wiem i nie chcę wiedzieć, do czasu kiedy zagram w angielskojęzyczną i zrozumiałą wersję. Teraz to po prostu nie ma najmniejszego sensu.
Podsumowując - zapowiada się na to, że PE2 ma trafić do większej grupy graczy niż okazję miało zrobić to PE. Być może panowie ze Squaresoftu uznali, że słowa rpg podawane jako gatunek gry mogły zrazić do niej potencjalnych amatorów, którym kojarzyła się ona z bieganiem po zaciemnionych korytarzach i jaskiniach.
Jeżeli takie było zamierzenie, to powinno się udać. A na dodatek Aya jeszcze wypiękniała.



Newsflash

co tam słychać w wielkim świecie

■ **HYDRO THUNDER** czyli wydane całkiem niedawno na Dreamcasta całkiem niezłe wyścigi motorówek są właśnie konwertowane na PlayStation i Nintendo 64. Gra ukaże się w okolicach marca. Grafika uległa niestety sporemu pogorszeniu, ale jeśli zostanie tylko zachowana szybkość i fizyka oryginału, będziemy w stanie przymknąć na to oko.

■ Kolejna nowa gra to także wyścigi motorówek i także ze słowem HYDRO w tytule. Nowa gra Promethean Designs - zespołu odpowiedzialnego między innymi za recenzowany w tym numerze **RENEGADE RACERS** pracuje nad **HYDRO SPIRIT** na PlayStation i Dreamcasta. Główny nacisk położono na szybkość i aspekty zręcznościowe. Screen z wersji na Dreamcasta.

■ SNK podało do wiadomości, że już niedługo w Japonii ukaże się na PlayStation kontynuacja znakomitej strzelaniny **METAL SLUG**. Zatytułowana **METAL SLUG-X** gra stanowi rozszerzenie arcade'owego hitu **METAL SLUG 2** (który ukazał się tylko na NeoGeo) o dodatkowe poziomy i nowe postacie. Cena carta z tą grą na NeoGeo to ponad 250 $.

■ Capcom przymierza się do wydania na PlayStation konwersji z automatów gry **STRIDER 2**. Starsi gracze być może pamiętają pierwszą część przygód zamaskowanego wojownika. W każdym razie jest to "chodzona nawalanka" z bitmapowymi postaciami i tłem w pełnym 3D. Automat został zbudowany w oparciu o płytę PSX'a, więc konwersja powinna być perfekcyjna.

■ Taito zapowiedziało wreszcie konwersję z automatów gry **RAYCRISIS** - sequela świetnego shootera **RAYSTORM**. Gra jest w pełni trójwymiarowa i oprócz solidnej porcji strzelania będzie oferować także znakomitą grafikę z wielkimi bossami i jeszcze większymi eksplozjami. Na maniaków czeka pięć leveli. Gra ukaże sie w Japonii pod koniec lutego.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETALICZNA I HURTOWA

World Games

P.O. BOX 13 05-303 Mińsk Maz. 2

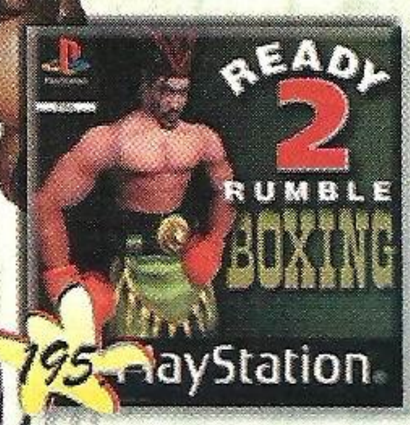
ul. Warszawska 60
05-300 Mińsk Mazowiecki

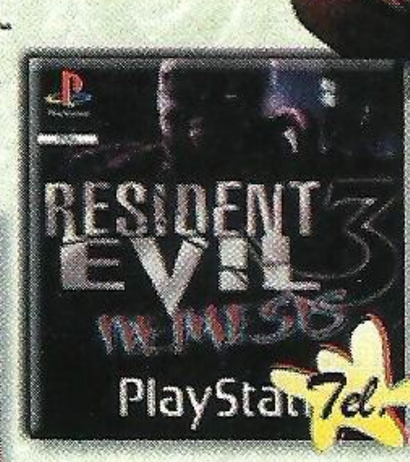
tel. 0-601-301-844 (od 10[00] do 20[00])

e-mail: wgames@polbox.com

www:
free.polbox.pl/w/wgames

Posiadamy także bogaty wybór gier na konsole GAME BOY COLOR.





SONY PLAYSTATION		DREAMCAST	
40 Winks	195,-	Dynamite Cop	249,-
Carmageddon	195,-	Fighting Force 2	249,-
Crash Team Racing	195,-	House Of The Death 2	TEL.
Dune 2000	195,-	Marvel vs Capcom	249,-
Formula One'99	195,-	NBA 2K	249,-
Final Fantasy 8	195,-	NBA Show Time	249,-
ISS Evolution	195,-	Speed Devils	249,-
Knockout Kings 2000	195,-	Suzuki Alstare	249,-
Medal Of Honor	195,-	Ready 2 Rumble	249,-
Mission Impossible	195,-	Sonic Adventure	249,-
MTV Snowboarding	195,-	Sega Rally 2	249,-
NBA Live 2000	195,-	Soul Calibur	249,-
Rainbow Six	195,-	Snow Surfers	249,-
Rayman 2	195,-	Trick Style	249,-
Shaolin	195,-	UEFA Striker	249,-
Smurfy	195,-	Virtua Fighter 3tb	249,-
Spyro 2	195,-	World Wide Soccer	249,-
Tomb Raider 4	195,-	Zombie Revenge	249,-
Toy Story 2	195,-		
Trasher Skate & Destroy	195,-	**NINTENDO 64**	
Test Drive 6	195,-	Armorines	TEL.
Twisted Metal 4	195,-	Duke Nukem: Zero Hour	259,-
WCW Mayhem	195,-	Rayman 2	259,-
Worms Armageddon	195,-	Turok 3: Rage Wars	259,-
Wu-Tang	195,-	Super Smash Bros.	259,-
Vigilante 8: 2nd Offence	195,-	Rainbow Six	259,-
Quake 2	195,-	Fifa 2000	259,-
Xena Warrior Princess	195,-	Winback	TEL.

Pozostałe tytuły oraz nowości - TEL.

75,- 99,- 349,- 29,- 159,- 7el. 29,- 39,-

7el. 59,- 35,- 69,- 119,-

/model 9002C/
Memory Card
GRATIS

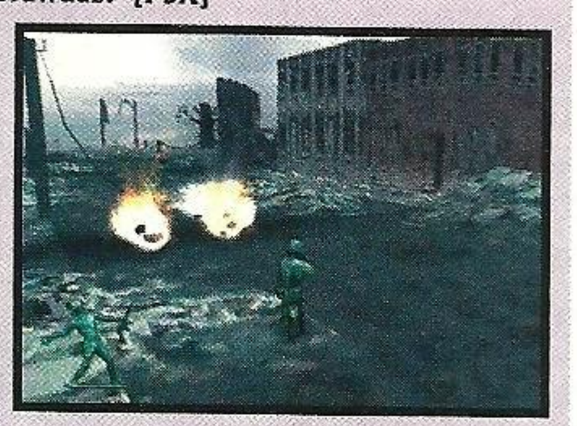
Tel. 290 Tel. 629

PROWADZIMY RÓWNIEŻ SKUP ORAZ
SPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER I KONSOL

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedzenia

Army Men: World War

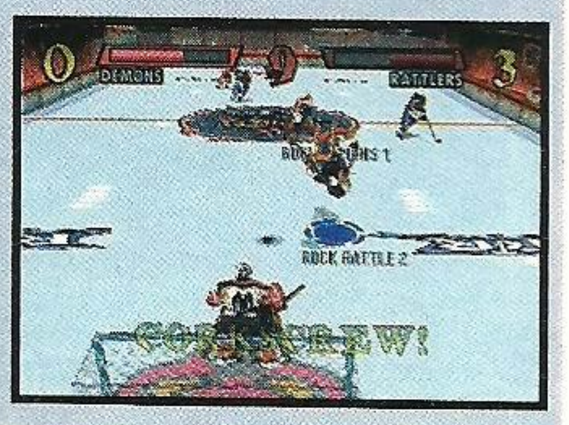
Pomimo licznych prób zażegnania konfliktu w grach, których akcja toczy się w świecie małych żołnierzyków, Zieloni cały czas mają przerąbane. Trochę kiepsko to o nich świadczy w świetle faktu, iż gracze na N64 i PSX-ie dwoili się i troili aby ubić tych beżowych szmaciarzy. Najwyraźniej jednak na nic te próby - nowa gra wrzuca nas do tego samego konfliktu. Po raz kolejny. 25 misji, nowe rodzaje broni, terenu, bardziej szczegółowa grafika... No i wojna, w której nasz człowiek jest jedynie trybikiem w gigantycznej machinie. Nic więcej po prostu nie wiadomo. Ale screeny są ładne, nieprawdaż? **[PSX]**



Rock The Rink

Po READY 2 RUMBLE coś się w sportowych grach ruszyło. ROCK THE RING to hokej, jakiego jeszcze nie było. Już pierwszy rzut oka na screeny powinien wystarczyć żebyście zrozumieli o co mi chodzi. Te wielkie masy mięśni o mordach ostatnich zakapiorów nie są dokładnym odzwierciedleniem zawodników, których można ujrzeć na ekranie telewizora.

Oto hokej, w którym popychanie krążka kijem odgrywa mniejsze znaczenie niż na przykład wbicie tymże kijem kasku do środka czaszki przeciwnika. Mnóstwo specjalnych ciosów, siedem drużyn o wybitnie hokejowym profilu (Gangsterzy, Budowlańcy czy np.Taryfiarze), 28 drużyn NHL i dwa tryby gry - Arcade oraz NHL Challenge. Można też oczywiście skrzyknąć się z kumplami i rozegrać mały turniej. Gra ma być brutalna i czysto rekreacyjna. **[PSX]**



DEC'EM ORiGiN'ALNE INFO

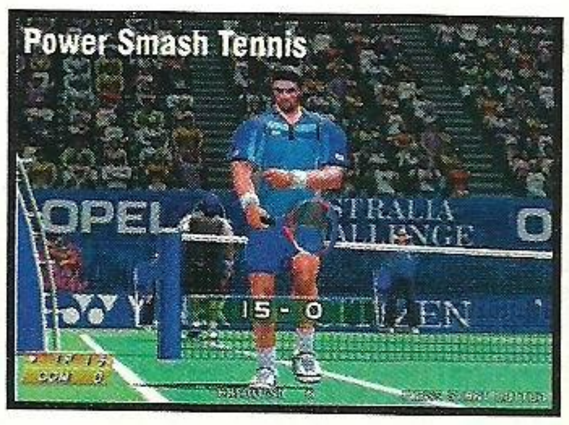
■ Twórcy jednego z pierwszych tytułów na DC, JULY, powracają z kolejną grą. TOKYO BUS GUIDE, bo o nim mowa to najprawdziwszy i chyba pierwszy zarazem symulator autobusu. Będąc kierowcą trzeba przestrzegać wielu reguł, bo w przeciwnym wypadku zostajemy nagrodzeni punktami karnym, których właściwa ilość powoduje wylanie z pracy. Wszelkie akcje hardcore'owe są natychmiast tłumione przez wyjście do ekranu z opcjami. Gra może być całkiem interesująca dla pewnej grupy odbiorców, a innym pozostaje polecić CRAZY TAXI.

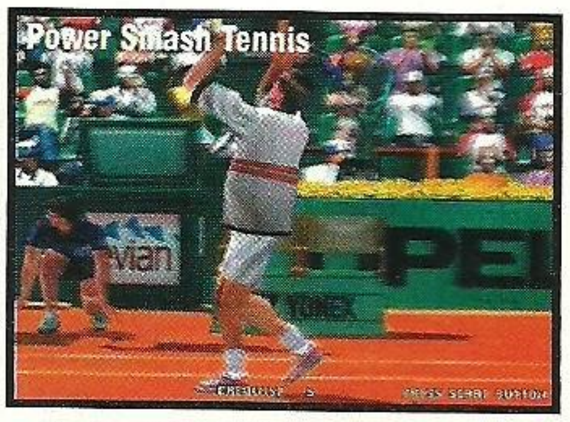
■ Pamiętacie jeszcze wcześniejszą zapowiedź konwersji gier z Model 2 na DC ? Otóż mamy pierwszą z nich. Na pierwszy ogień pójdzie znakomity VIRTUA COP 2, który ukaże się w Japonii już 23 marca. Co więcej cena gry będzie wynosić około $23, co tym samym czyni ją bardzo atrakcyjnym zakupem.

■ Według ostatnich doniesień okazuje się, iż SEGA GT otrzyma fajną opcję, nazwaną wstępnie Factory Mode. Dzięki niej gracz będzie mógł stworzyć własną brykę, poczynając od koloru, a na design'ie kończąc. Inną ciekawostką są plany online Capcom'u dotyczące ich nadchodzących produkcji na DC. Capcom Communication Fighting Series, czyli walkę po sieci, rozpoczną STREET FIGHTER III: W IMPACT i JOJO'S VENTURE: LEGACY FOR THE FUTURE, a wkrótce potem dołączą do nich POWER STONE 2 i MARVEL VS. CAPCOM 2

■ Jak już zapewne wiecie, na mocy umowy zawartej z Disney'em i ESPN, Konami tworzy serię gier sportowych na DC. Będzie to oczywiście baseball, koszykówka i piłka nożna. Developer potwierdził, iż prawdopodobieństwo zaangażowania w prace oryginalnego teamu ISS jest wysoce prawdopodobne. Tymczasem już w lutym Europa otrzyma VIRTUA STRIKER 2000. Gra jest już niemal gotowa i będzie oczywiście wyposażona w opcję 60Hz.

■ I jeszcze jeden tytuł sportowy, tym razem przeznaczony dla fanów tenisa pojawi się wkrótce na DC. Mowa oczywiście o niedawno zaprezentowanym na targach arcade POWER SMASH TENNIS. Konwersja z Naomi nie powinna zająć dużo czasu, a jak prezentuje się sama gra możecie przekonać się patrząc na ostatnie screeny. W grze nie zabraknie oczywiście najbardziej popularnych graczy: Tim Henman, Carlos Moya, Cedric Pioline, Tommy Hass, Mark Philippoussis, Jim Courier, Thomas Johansson i Yevgeny Kafelnikov. Inne cechy to realistyczna gra, fantastyczny motion capture, włącznie z wyrazami twarzy i 9 kortów do wyboru.





■ Wbrew wcześniejszym zapowiedziom okazało się, iż CASTLEVANIA nie pokaże się w najbliższym czasie na konsoli Segi. Konami najwyraźniej zdecydowało się popracować jeszcze nad grą i data premiery za wielką wodą to wrzesień '00. Pozostaje mieć tylko nadzieję, iż będzie warto czekać na kolejną adaptację 3D tej fantastycznej serii. Tymczasem nieoficjalnie wiadomo, iż developer pracuje ponoć nad sequelem CASTLEVANIA: DRACULA X, który w przeciwieństwie do C:RESURRECTION pozostanie 2D.

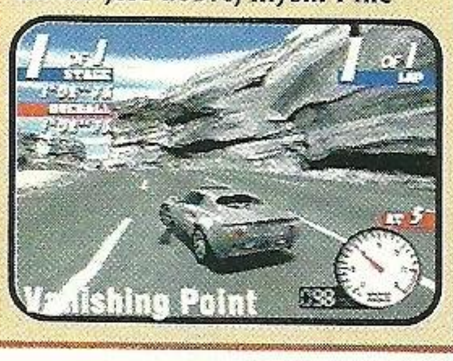
Newsflash — co tam słychać w wielkim świecie

■ W zeszłym miesiącu pisaliśmy o animowanym serialu rysunkowym emitowanym przez MTV. "Underground" miał charakteryzować się sporą dozą tekstów inspirowanych grami. No więc mogliście mieć niejakie kłopoty ze znalezieniem go - serial nazywa się bowiem "Downtown". Reszta się zgadza. Sorry za pomyłkę. Tak to jest jak się za często chodzi do nocnych klubów... Przynajmniej wiecie teraz gdzie nas można zastać.

■ SCI pozyskało prawa do licencji THUNDERBIRDS, co zaowocuje oczywiście nową grą. Jane Cavanaugh, szefowa firmy powiedziała: "... jest to klasyk spośród wielu innych tytułów, który jest znany przez graczy i stanowi gwarancję sukcesu. [..] doskonale pasuje dla konsoli nowej generacji i gry poprzez Internet."

■ Ponownie plotka poprzedniego miesiąca staje się prawdą. TONY HAWK'S PRO SKATER został oficjalnie potwierdzony przez Crave Entertainment w wersji na Dreamcasta. Co więcej w planach są szczególne dodatki i opcje, a w tym tryb dla 4 graczy, który może okazać się prawdziwym killerem.

■ Z jakichś bliżej niezrozumiałych dla nas samych powodów promujemy na naszych łamach postać Berniego Stolara. Być może wynika to z faktu, iż jest on świetnym fachowcem, że pracował już dla Sony, Konami, Atari i Segi, że jest sympatycznym gościem i silna osobowością. Nie wiemy. Ale za to mamy kilka nowych informacji na jego temat. Firma Mattel ogłosiła, że Bernie Stolar został mianowany dyrektorem oddziału firmy Mattel Interactive. Bernie ma przysiąść nad launchem Wonderswana w Stanach Zjednoczonych. Jest to dosyć ciekawa konsolka, gry na nią zapowiedziało m.in. Square (FINAL FANTASY) oraz kilka innych firm. Wonderswan ma w przyszłości współpracować z PlayStation 2 oraz PlayStation. Jest to zrozumiałe - PocketStation było, delikatnie to ujmując, klapą. Przynajmniej poza Japonią (inna sprawa, że nigdzie indziej się nie pojawiło). Firma Mattel zaś to prawdziwy gigant rynku zabawek, ale w dziedzinie elektronicznej rozrywki jeszcze nie zarządzają. Bernie jest dobrej myśli. I nic dziwnego - firma dysponuje stosownym kapitałem oraz licencjami, Bernie - talentem i doświadczeniem. Życzymy powodzenia.



■ Acclaim pracuje nad racerem VANISHING POINT na PlayStation i Dreamcasta. Gra zapowiada się wspaniale - ma znakomity engine graficzny, i dokładne modele samochodów. Późne lato.

Prowadzisz sklep?

Chcesz, aby dowiedziało się o nim więcej osób?

Zareklamuj się w Neo Plus!

Atrakcyjna oferta!

To miejsce czeka na Twoją reklamę!

en_plus, m'kay?

OSTRÓW WLKP.

PROWADZIMY SPRZEDAŻ ORAZ WYMIANĘ
(TAKŻE WYSYŁKOWO)

SONYPLAYSTATION
PONAD 300 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 45 ZŁ

NINTENDO 64
PONAD 50 TYTUŁÓW
GRY UŻYWANE JUŻ OD 50 ZŁ

DREAMCAST
WSZYSTKIE TYTUŁY

GAME BOY
COLOR, POCKET, GRY

W OFERCIE TAKŻE DUŻY WYBÓR AKCESORII

TEL.(062) 591 93 78
TEL.KOM. 0 604 565 849
PON. - SOBOTA 11 - 18
GRY TELEWIZYJNE "CENTRUM"
ul.Raszkowska 32
63-400 OstrówWlkp.
ZAPRASZAMY! ATRAKCYJNE CENY!

Autoryzowany dystrybutor PlayStation

PlayStation

Dom Handlowy Jubilat, 3 piętro
Al. Krasińskiego 1/3
31-111 Kraków

tel/fax (012) 422-30-33 w. 346
tel. 0501 420 450
tel. 0501 420 440

Możliwość realizacji zamowienia w 24h

Sprzedaż konsol Sony PlayStation,
gier oraz akcesorii - również hurtowo!

Sprzedaż wysyłkowa!

Jeśli chcesz złożyć zamówienie,
jeśli masz pytanie - nie bój sie, ZADZWOŃ!

Gry dla PlayStation

Doskonałe gry w super cenie
Platynowa seria

ponad 400 innych tytułów w naszej ofercie DZWOŃ

SUPER OFERTA !!!

konsola PlayStation
z kontrolerem Dual Shock
+ super gra
+ niespodzianka
= 599 zł
Przy zakupie wysyłkowym
PRZESYŁKA GRATIS !!!
DZWOŃ

Karta pamięci

Pad DualShock

Street Flghter 2 EX

STREET FIGHTER po raz drugi w 3D

Hmm. Jak sobie przypominam swego czasu lubiłem SF. Ten w którego się zagrywałem to był chyba SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO z Dee Jay'em. Tyle, że od tamtego czasu minęły cztery lata, a w międzyczasie pojawiło się z dziesięć nowych tytułów, z których wszystkie różniły się tak niewielu szczegółami, że aż wstyd mi pisać iż Lara Croft została przez Eidos wydojona do reszty. Przy SF, Eidos wydaje się niezwykle ślamazarnym i oryginalnym twórcą.
SFEX2PLUS to kolejna próba gości z Capcom. Jej celem było ponowne przeniesienie akcji w trzeci wymiar. I, trzeba to powiedzieć, naprawdę się to chłopcom udało. W sumie do dyspozycji gracza oddane zostają 24 postacie (cztery z nich są początkowo ukryte) - oraz standardowa gama trybów walki (arcade, vs, practice, rozwalanie beczek na czas) oraz dwa dodatkowe - rozwalanie satelity i rozwalanie lalki treningowej na czas. Oprawa graficzna została poprawiona w stosunku do poprzedniej, trójwymiarowej odsłony. Najbardziej dobitnie pokazuje to tryb reżyserski, w którym można pobawić się ustawieniem kamer podczas replay'ów walk, tworząc swoje własne, małe arcydziełka. Jak na ktorąśnastą tam grę z serii to SFE2 PLUS nie jest zbyt innowacyjny. Jeżeli jednak idzie o kolejnego Street'a to nic zarzucić mu nie można. **[PSX]**

DECE'EM ORiGiN'ALNE INFO

■ Grudzień był ważnym miesiącem dla japońskich graczy. Przynajmniej tych z nich, którzy niecierpliwie oczekiwali na najbardziej zaawansowany projekt w historii Segi, jakim bez wątpienia jest dzieło Yu Suzuki. Według informacji podanych przez SOJ, wiadomo iż koszt całego przedsięwzięcia zamknie się w kwocie 7 bilionów jenów, z czego sam rozdział pierwszy - Yokosuka - kosztował "tylko" 3 biliony. Pozostała część pieniędzy rozłoży się na kolejne epizody gry. Z uzyskanych informacji wiadomo było także, iż liczba preorder'ów na grę przekroczyła grubo 100 tyś., zaś SOJ planowała wstępnie sprzedaż 600 tyś. kopii w przeciągu dwóch miesięcy. Dodatkowo atmosferę podgrzewała obietnica sieci sklepów D-Direct, które obiecywały kopię każdemu kto dokonał rezerwacji przed 24 grudnia. Z okazji premiery, AM2 urządziło w swojej siedzibie specjalną imprezę, na której wszyscy pierwsi posiadacze gry mogli poznać "żywe" gwiazdy, występujące w superprodukcji, zdobyć autograf czy też uścisk ręki. Oprócz tego zatroszczono się o odpowiednią ilość posiłków i płynów, a także inne rozrywki. Tymczasem po wydaniu pierwszego rozdziału SHENMUE, Yu Suzuki i jego koledzy z AM2, pracują nad kolejnym, zatytułowanym Mainland China. Twórca nadmienił w wywiadzie dla prasy, iż on i jego zespół są już przekonani co do możliwości i elastyczności konsoli. W związku z czym może obiecać, iż kolejne epizod będą miały jeszcze lepszą grafikę, a uczucia i emocje bohaterów będą wyrażane w większości za pomocą mimiki.

■ Pomijając premierę SHENMUE, wiadomość grudnia bezapelacyjnie stanowi oświadczenie japońskiego developera, Treasure, który zapowiedział kompilację swoich 16 bitowych hitów na DC. Powinniście wiedzieć, iż zespół ten stanowią "niepokorni" programiści Konami, którzy mieli dosyć pisania sequeli i postanowili zająć się wyłącznie oryginalnymi, a niekiedy również bardzo egzotycznymi projektami. Stąd też bierze się ich motto, które mówi zdecydowane "nie" kontynuacjom. Na składaku między innymi mają pojawić się GUNSTAR HEROES i ALIEN SOLDIER. Ja w to wchodzę...

■ Mniej więcej 10 lat temu król popu zadebiutował w grze Segi, którą był oczywiście MOONWALKER. Teraz Michael wrócił ponownie, w kolejnej produkcji muzycznej na DC, zatytułowanej SPACE CHANNEL 5. Co prawda nie jako postać pierwszoplanowa, bo "Space Michael Jackson" może być uwolniony dopiero w trakcie gry, i nie z tym samym statusem gwiazdy ale zawsze. Fani króla popu znajdą w grze także jego głos oraz muzykę. Natomiast niedowiarkom pozostaje skończyć grę aby czytając "kredyty" przekonać się na własne oczy.

■ GUNBIRD 2 to kolejny shooter jaki ukaże się na DC. A będzie on raczej warty uwagi głównie z tego powodu, iż jego twórcami są Capcom oraz Psikyo, jeden z japońskich developerów, będących mistrzami tego gatunku. Gra idzie na kompromis łącząc rozgrywkę 2D z tłami 3D. Podobnie jak w przypadku GIGA WING możliwe będzie ściąganie dodatków i niespodzianek za pomocą sieci. Ostatnią już ciekawostką jest fakt, iż jednym z kilku pilotów będzie Aensland Morrigan znana bliżej z serii DARKSTALKERS.

■ Kolejny miesiąc to nowe wiadomości od Tecmo. Wbrew ostatnim pogłoskom konwersja DEAD OR ALIVE 2 na DC jednak otrzyma kilka dodatków, których nie znajdziecie w wersji arcade. Będą to między innymi Practice Mode oraz Special Survival Mode, w którym gracz będzie nagradzany różnymi power up'ami po rozprawieniu się z przeciwnikiem. Co ciekawe Tecmo planuje też poprawienie wersji arcade w skutek sugestii japońskich fanów.

■ Konami przesunęło datę wydania DANCE DANCE REVOLUTION w wersji na DC. Decyzja spowodowana jest wzbogaceniem gry o nowe tryby oraz podkłady muzyczne z poprzednich wersji arcade. Ostatecznie DDR 2nd MIX DC EDITION ukaże się w Japonii 17 stycznia.

■ W związku z przekroczeniem 1 miliona sprzedanych kopii SOUL CALIBUR, Namco w podziękowaniu dla fanów zaprezentowało serię mini gier dla VMS'a. Niestety są one dostępne wyłącznie poprzez Internet via DC.

■ Zgodnie z doniesieniami japońskiej prasy video, w marcu Sega zaprezentuje kolejny tajemniczy projekt, który będzie ściśle związany z grą debiutującą na poprzednich konsolach Segi. Czy będzie to GOLDEN AXE, SHINOBI czy jeszcze inny klasyk przekonamy się niebawem.

Najlepsza kierownica również w wersji PC

PS/PC TWIN TURBO

Nowość

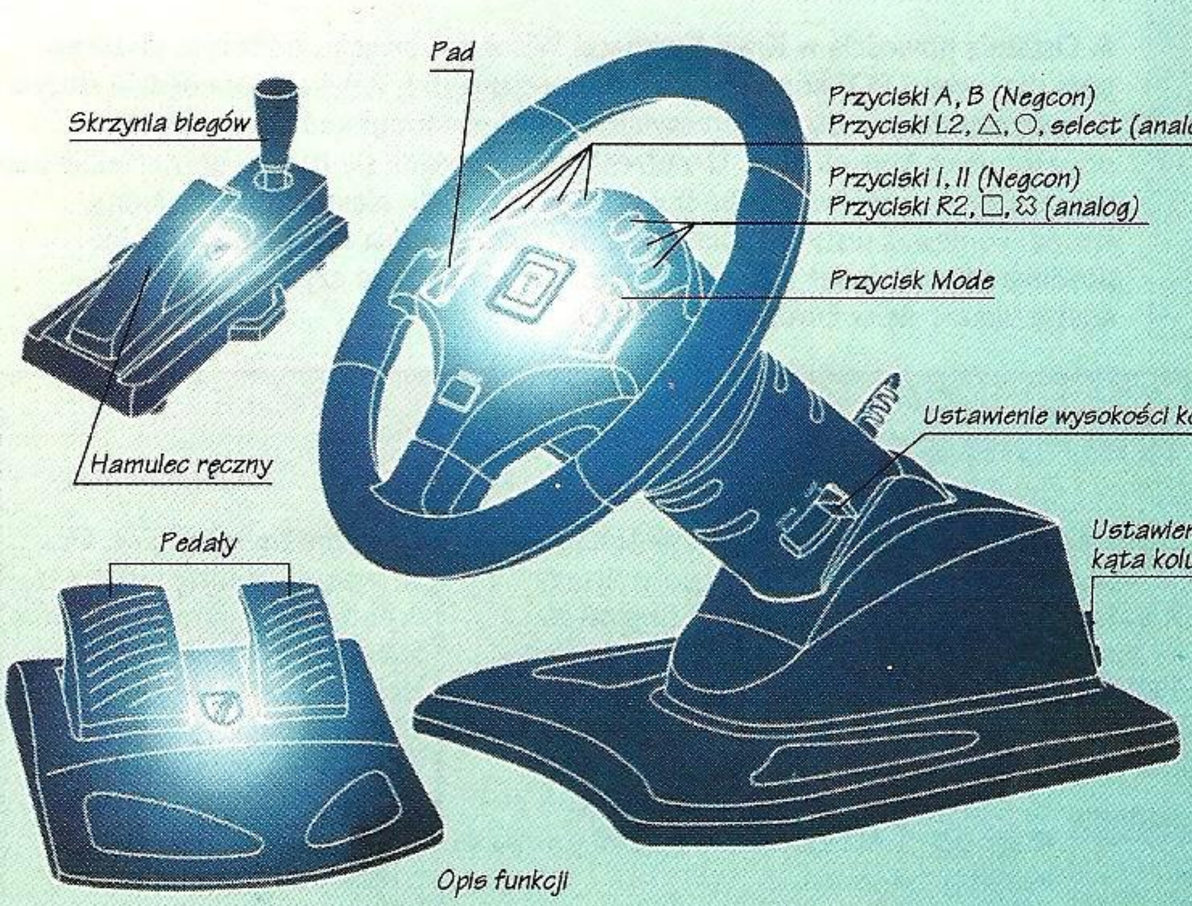
379 zł
Sugerowana cena detaliczna

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

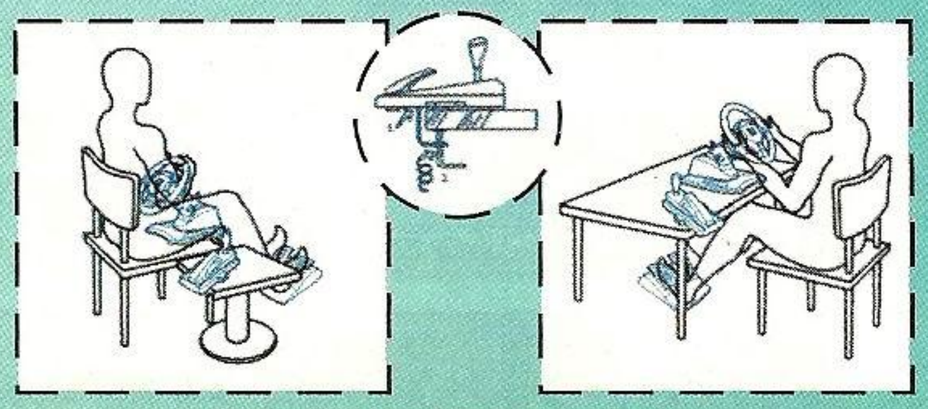
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)

- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja

Jedyna w Polsce infolinia serwisowa
(0-22) 643-34-80, pon.-pt. 9.00-17.00



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

PlayStation

PC

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TECHNOLOGY INNOVATION · GAMESTER · MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

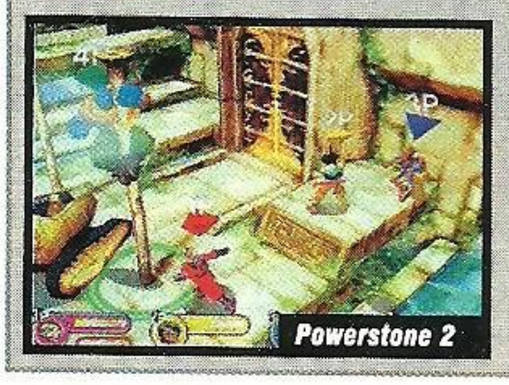
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Dystrybucja regionalna: Górny Śląsk i południowa Polska: RAM 2 s.c., ul. B. Chrobrego 33B/5, 41-803 Zabrze, tel./fax (032) 274-63-51, tel. kom. 0-601 40-10-44
Polska północno-zachodnia: ELBIT, ul. Piłsudskiego 2, 78-520 Złocieniec, tel. (0-961) 72 96; Polska Centralna: AGA, ul. Wschodnia 52, 90-271 Łódź, tel. (042) 630-54-64, 0-602 466-333
Dolny Śląsk: PHU DAKA, ul. Ślężna 116, 53-111 Wrocław, tel. (0-71) 367-20-21 w. 288, fax (0-71) 366-10-78, tel. kom. 0-601 71-61-60

Capcom strikes back!

Mistrzowie jak zwykle w doskonałej formie!



MARVEL vs CAPCOM 2

Po raz kolejny Capcom kieruje się zasadą: dobrych fighterów 2D nigdy dosyć. Nie zdążyliśmy jeszcze ochłonąć po **MARVEL VS CAPCOM**, a już oficjalnie zapowiedziano sequel, którego podtytuł brzmi New Age of Heroes. Gra pisana jest oczywiście na Naomi i zadebiutuje w salonach gier na wiosnę tego roku. Z istotnych zmian czeka nas wybór teamu z 3 postaci, a nie 2 jak dotychczas i oczywiście możliwość wykonania monstrualnego Hyper Combo Finish wszystkimi postaciami naraz, lub po kolei - Delayed Hyper Combo - tym samym maksymalny Hit Counter będzie wynosił 350. Potwierdzone postacie to: z Marvela - Venom, Captain America, Wolverine, Ruby Heart (nowa postać) oraz Son Son, Amingo (nowa postać), Ryu, Guile, Zangief, Hayat (z gry **STAR GLADIATOR**) i Strider Capcomu.

POWER STONE 2

Przez długi czas **POWER STONE** był jedyna alternatywą dla **VIRTUA FIGHTERA**. I w świetle takiej konkurencji zyskał spore uznanie w oczach graczy zainteresowanych prostą, efektowną i przyjemną w sumie mordobitką. Poza tym nie można też przejść spokojnie obok faktu, iż była to pierwsza bijatyka Capcomu zrobiona w całkowitym, pełnym 3D ze swobodą ruchu po całym ekranie. Z właściwym sobie zwyczajem Capcom postanowił więc pojechać na tym wózku dalej i oto na horyzoncie pojawił się sequel. Jedną z najbardziej atrakcyjnych informacji jest to, że gra umożliwi pranie się po buziach aż czterem graczom jednocześnie. I to w dodatku bez żadnego split screena - w **POWER STONE** akcja pokazuje całą arenę i odsuwa się do tyłu, kiedy oponenci rozbiegają się w różne strony - pokazując ich z większej odległości, ale przynajmniej ich nie gubiąc. Mają dojść nowe postacie, bronie i stage'e - na jednym z nich znajduje się wielkie działo za którym można usiąść i niszczyć przeciwników!
Gra ma pojawić się w Japonii na wiosnę. Cieszymy się bardzo.

DEC'EM ORiGiN'ALNE INFO

■ Ostatni miesiąc 1999 roku był, już tradycyjnie, gorącym okresem zakupów w Stanach, a co najważniejsze swój udział miała w nim także konsola Segi. Na niespełna kilkanaście dni przed gwiazdką DC zdobył kolejny tytuł "Best Product of 1999", tym razem w rankingu prestiżowego Business Week Magazine. W uzasadnieniu wyboru zwrócono uwagę na możliwości techniczne konsoli oraz ich praktyczne wykorzystanie w takich tytułach jak NFL 2K i SOUL CALIBUR. Peter Moore z SOA powiedział między innymi: "Jesteśmy zaszczyceni nagrodą Business Week. Nie zamierzamy jednak spocząć na laurach i w przyszłym roku będziemy kontynuować ustanawianie nowych standardów w dziedzinie konsol, wprowadzając jako pierwsi grę po sieci.". Popyt na konsolę nie zawiódł oczekiwań koncernu ani dystrybutorów i według informacji podanych przez SOA wzrósł od połowy października o ponad 42%, a w przypadku peryferiów i gier o 40%. Żeby dodatkowo ułatwić zakupy, niedługo przed świętami w sprzedaży pojawił się specjalny zestaw, łatwiejszy do znalezienia i rozpoznania przez rodziców. W skład "Sega Dreamcast Parent's Pack" wchodziła: konsola z płytą demo i oprogramowaniem do net'u, dwa kolorowe pady, dwa kolorowe VMS'y, klawiatura, gry SONIC ADVENTURE oraz RIPPIN' RIDERS, plakat NFL 2K i okolicznościowy papier i kartki z Sonic'em. Całość sprzedawano za cenę $399, wbrew pozorom niezbyt wygórowaną, bo kupno wszystkiego oddzielnie wynosiło znacznie więcej, a co najważniejsze, był to "kompletny prezent jaki rodzice mogą sprawić swoim dzieciom, a nawet innym dorosłym." powiedział Peter Moore. W międzyczasie Peter Roithmayer, jeden z vice prezesów sieci EB, powiedział między innymi: "Oczekujemy w starym roku rekordowych wyników sprzedaży, głównie ze względu na niesamowicie silny i utrzymujący się popyt jaki widzimy na DC." Podobne zdanie miał również Steve Birke, vice prezes sieci Target Stores: "Sega Dreamcast wpłynęła na znaczący wzrost naszych obrotów. Jesteśmy pewni, że w tym roku osiągniemy najlepsze jak dotąd wyniki sprzedaży." Teraz pozostaje czekać aż SOE oficjalnie przedstawi dane statystyczne zamykające 1999 rok.

■ Jeżeli lubicie kanadyjskie pejzaże, śnieg i zmutowane roślinki wraz z innymi potwornościami to D2 zapowiada się w sam raz dla was. Po nadzwyczajnie długim okresie oczekiwania i ciągłego przekładania daty premiery, Warp wydał w końcu grę, która ponoć jest całkiem niezła. Przygody Laury zostały wzbogacone o opcję "robienia zdjęć", które można potem w spokoju obejrzeć lub wysłać znajomym, czy też dziennik, który będzie zawierał najważniejsze wskazówki, zdobywane w trakcie rozgrywki. Arsenał naszej bohaterki stanowią: pistolet zwykły, maszynowy, shotgun, granaty i snajperka. Co ciekawe Japończycy już niedługo dostaną inny survival, CARRIER, którego premierę Jaleco zapowiedziało na 24 lutego. A potem pozostanie im już tylko czekać na RE:VC Capcomu.

■ Przeglądając listę kolejnych, potencjalnych pozycji na DC najciekawiej wypada Atlus ze swoim nowym 2D fighter'em, pisanym pod Naomi. Jest to sequel GUILTY GEAR, a jego podstawowe cechy to ponad 7500 klatek animacji ogółem, wysoka rozdziałka, duże sprite'y i sporo efektów. Na DC pojawi się także kolejna, czwarta z kolei część PUZZLE BOBBLE (16 marca w Japonii).

■ Ostatnią nowością w Kraju Kwitnącej Wiśni jest projekt, o którym pisaliśmy jakiś czas temu. SOJ kończy prace nad specjalną przystawką, która będzie służyła do odbioru danych dla DC przesyłanych podczas programów telewizyjnych poświęconych konsoli Segi. Urządzenie to zapowiada się bardzo uniwersalnie i co najważniejsze umożliwi swobodny przepływ danych, niestety tylko w jedną stronę. Ponieważ testy rozpoczęto na początku grudnia toteż wersja finalna powinna ukazać się już niebawem. Niestety, nie podano czy projekt ten ma szansę ukazać się w Europie lub Stanach.

Newsflash co tam słychać w wielkim świecie

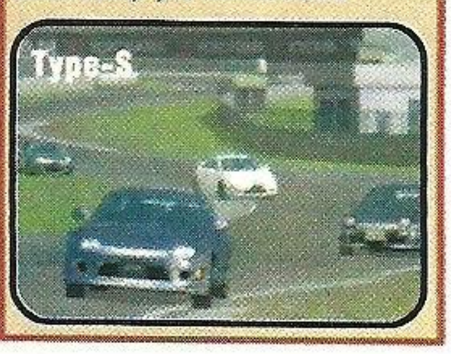
■ Na 19 i 20 lutego zaplanowany został Festiwal PlayStation 2 - w dzielnicy Chiba i Makuhari Messe w Tokio do dyspozycji żądnych wrażeń graczy zostanie oddanych ponad sto świeżutkich, nowiutkich konsol Sony wraz z osiemnastoma grami:
A Train - Artdink
Love Story - Enix
Border Crossing - EA Square
FIFA 2000 - EA Square
Street Fighter EX3 - Capcom
Kessen - KOEI
Jikkyo World Soccer 2000 - Konami
Drum Mania - Konami
Driving Emotion Type-S - Square
Play Space Professional Baseball - Square
Gran Turismo 2000 - SCE
Den-Sen, Fantavision - SCE
I.Q. Remix - SCE
Golf Paradise - T&E Soft
Ridge Racer V - Namco
Tekken Tag Tournament - Namco
Eternal Ring - From Software
Ever Grace - From Software

■ CodeMasters pracuje nad trzecią częścią swojej popularnej serii TOCA.
W TOCA 3 mają znaleźć się trasy nie tylko z Anglii, lecz z także całego świata.

■ Kolejne informacje o sequelach gier, których jeszcze nie ma tylko rozluźniają nasze napięte nerwy. Warto jednak wiedzieć, że w planach jest już **EVIL DEAD 2**, a prace nad **CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC 2** są w głęboko zaawansowanym stanie.

■ Bardzo interesującą informacją jest pojawienie się pierwszych screenów z shootera fpp na GameBoya. Tak jest - zatytułowana **TYRANNOSAURUS REX** gra pozwoli przy pomocy Pana Kolorowego przemierzać trójwymiarowe korytarze w poszukiwaniu celu do rozwałki, a nawet połączyć dwa GameBoye kabelkiem i zabawić się w deatchmatch z kumplem! Gra ma być gotowa w marcu.

■ Square ogłosiło, że pracuje nad racerem na PlayStation 2 zatytułowanym TYPE-S. Grę wspomagać będzie pełna licencja takich firm jak Mazda, Subaru, Mitsubishi, Nissan, Honda, Toyota i innych, a kompletną nowością którą zaproponują autorzy ma być sposób przedstawienia gry "z oczu kierowcy" - a więc z trzęsącym się samochodem, rękami na kierownicy i wirtualnym kokpitem. Więcej informacji już niebawem!



Nowa generacja. Gry, które pojawiły się na Dreamcasta w trzeciej fali pokazują, dlaczego system ten należy do nowej generacji. Każdy kto zobaczy w akcji BERSERKA, SHENMUE czy ZOMBIE REVENGE zrozumie, że oto nadszedł nowy etap w dziedzinie domowej rozrywki przed ekranem o przekątnej nieco większej od 15 cali. No chyba, że gra się na naprawdę małym telewizorku.

Berserk

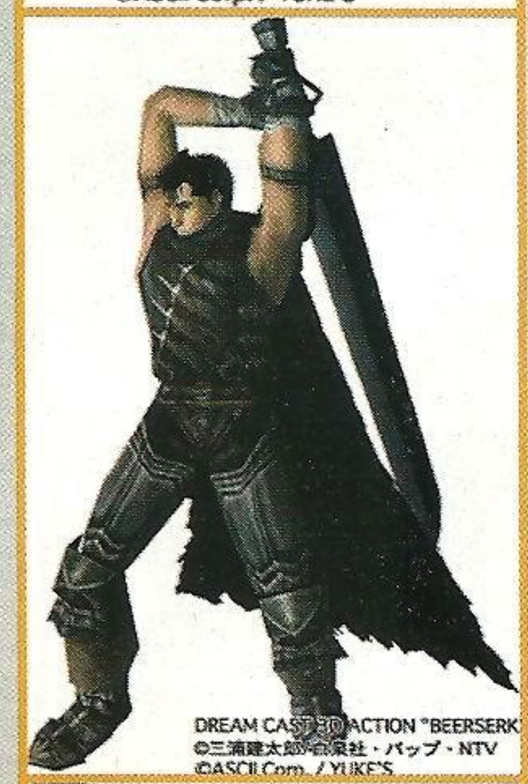
Platforma: Dreamcast
Producent: Yukes
Termin PAL: maj/czerwiec

BERSERK aspiruje do miana interaktywnego filmu - częściej tu oglądamy, niż bierzemy czynny udział. Ale gdy już miecz znajdzie się we właściwych rękach, spadają głowy (i ręce).

Zaczynamy od chodzonych mordobić. I od razu tutaj kończymy. Polska definicja tego słowa zmieni swoje znaczenie dopiero wtedy, gdy do naszych salonów trafi wreszcie jakiś porządnie zlinkowany SPIKEOUT (małe szanse), albo kiedy wreszcie pojawi się konwersja tej gry na DeCeka, wraz z towarzyszącą mu opcją grania przez net (jeszcze mniejsze). Póki co jednak przyjdzie nam zapatrywać się na tytuły takie jak BERSERK - to oparta na japońskiej mandze... filmowa chodzona chlastanina. W tej właśnie kolejności. Filmowa - bo gra to wielki, epicki film o przygodach dzielnego, jednookiego wojownika. Film, którego wciągająca treść przerywana jest tylko momentami, kiedy chwytamy pada w ręce i zaciskając palce na rękojeści ogromnego miecza zaczynamy dosłownie zarzynać przeciwników - na początku bandytów, szybko jednak pojawia się element średniowiecznego RESIDENTA, kiedy do walki wkraczają koszmarni, zmutowani działaniem korzeni mandragory ludzie. Motyw chodzenia - no, zarzynając tych przeciwników siłą rzeczy przemierza się jakieś tam lokacje. Raz jest to wnętrze zamku, innym razem katakumby, po chwili las itd.
BERSERK bardzo dobrze radzi sobie z wykorzystaniem zawartych w DeCeku możliwości graficznych, choć nieuniknione jest to, że za dwa-trzy lata słowa te będą zupełnie pozbawione wartości. Ujmę to więc tak - jak na dzisiejsze standardy, grafika jest bardzo dobra. Podobnie jak sam scenariusz gry.
No właśnie - scenariusz. BERSERK jest przede wszystkim filmem. Oglądamy więc pięknie wyreżyserowane intro - stoi wóz, dziewczyna rozmawia z jakimś gościem, po chwili pojawia się druga i... Napadają bandyci. W tym samym momencie na arenę wkracza nasz dzielny bohater i... zaczyna się walka. Z gór zeskakują coraz to nowi przeciwnicy - bohater, sterowany naszymi wprawnymi ruchami zmiata ich zamaszystymi cięciami, przerąbuje na pół, miażdży, szpikuje bełtami z szybkostrzelnej kuszy ręcznej, okazjonalnie ciskając jakieś bombki i... Koniec. Wchodzimy w następną sekwencję animacji. Real-time'owej, ale zupełnie nieinteraktywnej. Dziewczyna z wozu dziękuje, nasz bohater obejmuje tę, która pojawiła się przed nim i zaczyna się właściwe intro z fajną japońską piosenką.
Tak wygląda cała gra. Oglądamy jakieś animacje (zwykle - bardzo długie), zaczyna się akcja, rąbiemy potwory, po czym wpadamy w następny przerywnik. Chociaż nie powiem, że zastanawiam się czy słowo "przerywnik" nie powinno w tym przypadku przypaść w udziale momentom walk - to one burzą tu harmonię oglądanego spektaklu.
Pisze to być może z lekkim przekąsem, ale niewątpliwie gra jest przegadana. Być może aspiracje twórców były bardzo wysokie - chcieli pokazać, że z reżyserką radzą sobie nie gorzej niż Hideo Kojima, ale troszkę przegięli. Chociaż na moją negatywną ocenę tych przydługawych dialogów wpływa z pewnością brak znajomości japońskiego.
Rekompensują to częściowo walki - naprawdę czuć moc w ciosach zadawanych tym ogromnym, spokojnie wprawiającym w kompleksy Clouda mieczem. Są proste combosy, jest specjalne cięcie z obrotu przecinające od razu przeciwnika, jest możliwość strzelania z kuszy, robienia wślizgów... Dochodzi do tego to, że w wąskich pomieszczeniach przydługi miecz zawadza o ściany i odbija się od nich - wtedy trzeba założyć go na plecy i walczyć przy użyciu gołych pięści oraz kuszy. A na okrasę twórcy dodali tryb Berserk - kiedy napełni się specjalny wskaźnik ekran przysłania krwista mgła, oczy zaczynają płonąć na czerwono i wszystkie jego ciosy stają się o wiele mocniejsze (no a miecz jakimś cudem przestaje się odbijać od ścian). Przyjemne są zapożyczone z SHENMUE eventsy - oglądamy animację, nasz bohater wchodzi na most i... na ekranie pojawia się symbol jednego z przycisków na padzie - trzeba go szybko wcisnąć - w przeciwnym razie naszego bohatera czeka śmiertelny upadek. Podsumowując - widowisko jest z BERSERKA doskonałe. Gra - raczej średnia.

[Banan]

Miasto nocą, przez które musi przedrzeć się nasz wojownik. Wróżka latająca obok niego generuje piękne refleksy na ścianach.



Oto główny bohater tej historii. Co o nim wiemy? Niewiele: że jest berserkerem (to znaczy, że wpada w szał bojowy podczas walki), że ma zaszyte jedno oko i niemal dorównuje wzrostem mieczowi, który dźwiga. Nie ulega wątpliwości, że jest chłodny.

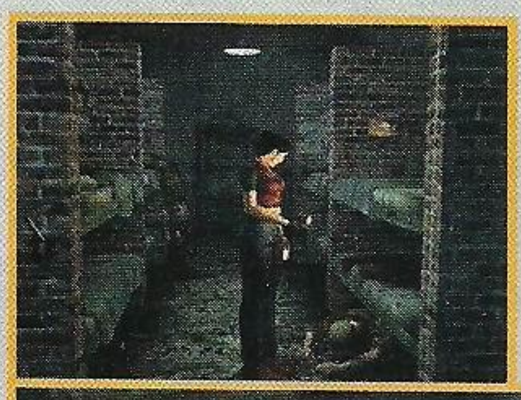
Gra jest bardzo krwawa i brutalna, ale jakże klimatyczna! Grafika i dźwięk są pierwszej próby, gdyby tak więcej interakcji...

Szykuje się nowy RESIDENT, na którego wszyscy czekaliśmy. Tylko, że ładniejszy. O wiele ładniejszy.

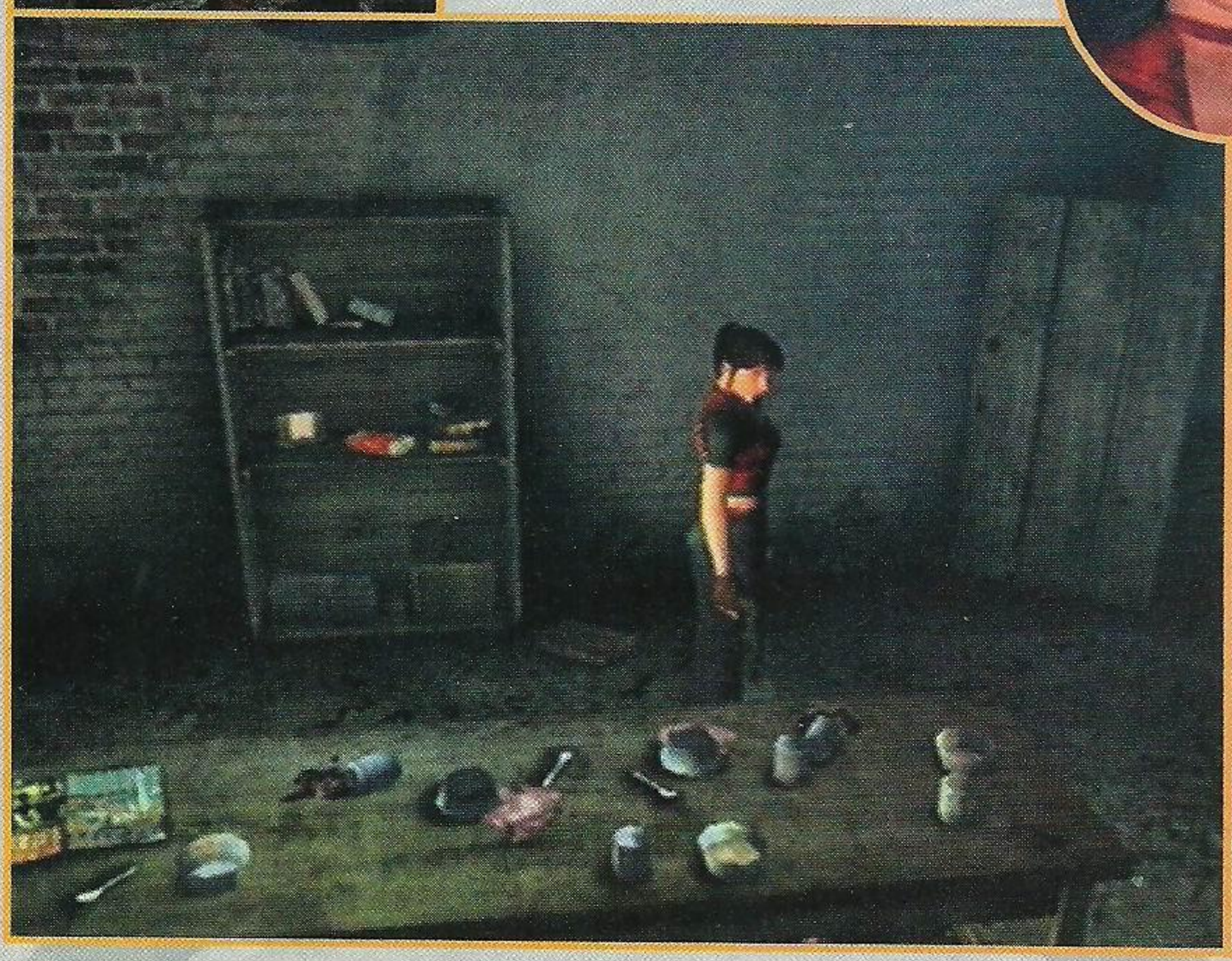
Platforma: Dreamcast
Producent: Sega/Capcom
Termin PAL: marzec/kwiecień

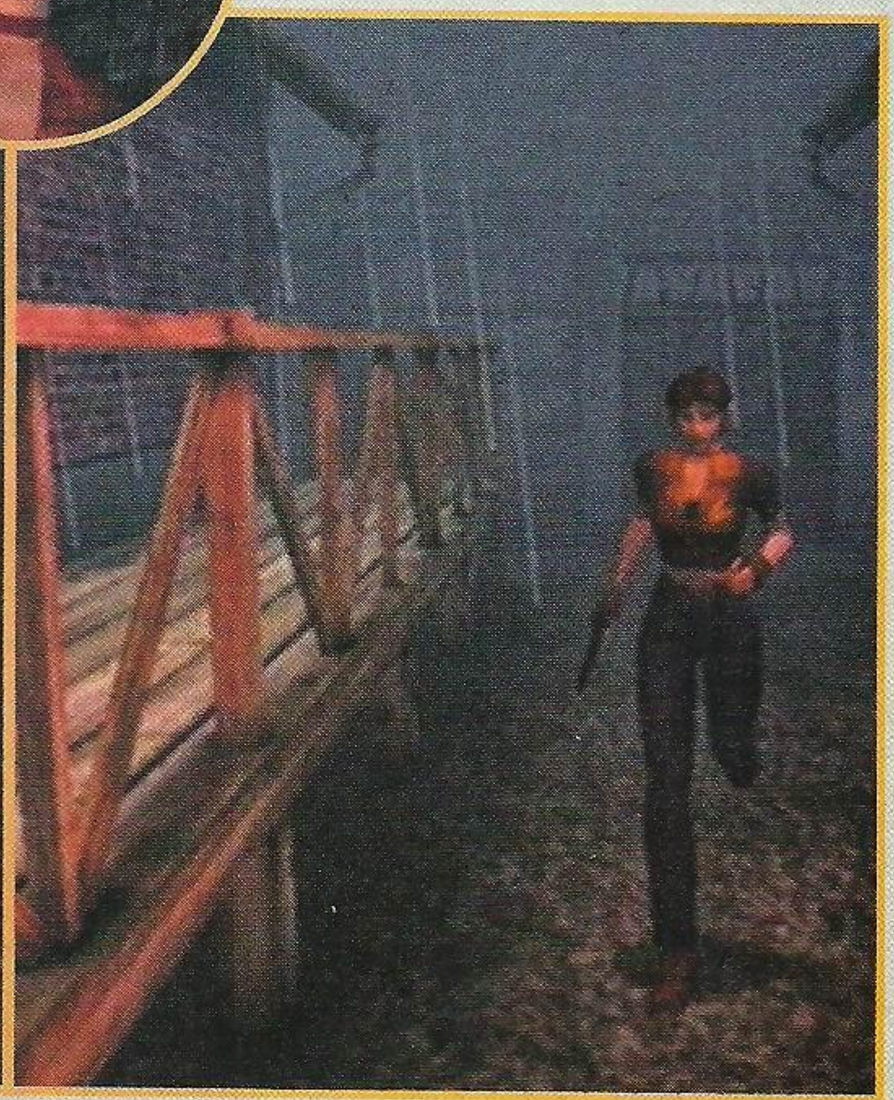
Biohazard: Code Veronica

Najnowsza gra z serii RESIDENT EVIL opowiada o losach dwójki bohaterów, która stara się walczyć o przeżycie w obcymym środowisku obfitującym w zzombifikowane, nieprzyjazne istoty oraz monstra będące nieudanymi, albo też jak kto woli, nad podziw udanymi efektami eksperymentów biologicznych prowadzonych przez tajemnicza firmę Umbrella, która stara się już od trzech części gry serii stworzonej przez pana Yoshiki Okamoto wyprodukować genetycznie usprawnionych żołnierzy gotowych na wszystko i nie czujących bólu, którego im zadawaniem niezwykle zainteresowana jest rzeczona już wcześniej para bohaterów, w postaci znanych już z wcześniejszych części Claire Redfield i Chrisa Redfielda, wykorzystujących do zadawania tego bólu środki obrony koniecznej takie jak kusze z wybuchowymi bełtami, pistolety, wyrzutnie granatów, pistolety maszynowe, karabiny maszynowe i inne tego typu "pomoce", znalezione podczas niechcianego pobytu na wyspie kontrolowanej początkowo przez Umbrellę, z której to para naszych bohaterów bardzo pragnie się wydostać. He. Fabuła RE: CODE VERONICA w jednym zdaniu.
A raczej zmutowanej, kilkunastokrotnie złożonej hybrydzie urągającej regułom stylistyki i dobrego smaku.
Czyli - zgodnie z duchem występujących w grze istot.
Dużym szokiem jest ujrzenie RE:CV w akcji. Spieszę z wyjaśnieniem - kiedy piszę te słowa premiery gry jeszcze nie było, ale za to demko gry dołączone zostało do skonwertowanej ostatnio na DeCeka drugiej części RESIDENT EVIL (bardzo wiernej konwersji zresztą; chyba nawet zbyt wiernej, bo nie różni się od tej PSX'owej niczym oprócz kilku nowych trybów gry oraz bardziej szczegółowymi postaciami).
Graficznie gra powala. Nudne, nie? Ale to prawda. Gra świateł, jaką można zaobserwować, w pełni trójwymiarowe środowisko, ruchoma kamera i postacie... Poziom detali stoi, jak się nietrudno domyślić, na bardzo wysokim poziomie. Zombiaki straszą już nie tylko zarysem chwiejnie poruszającej się sylwetki i niepokojącymi odgłosami, ale też takimi kosmetycznymi detalami jak wystającymi spod postrzępionej na głowie skóry fragmentami gołej czaszki czy innymi znacznie mniej smacznymi elementami. Zgodnie z tradycją ani na jotę nie zmieniły się ogólne zasady gry - przemierzanie kolejnych lokacji, eksterminacja i zabawy z przedmiotami (z których większość to klucze w takiej czy innej postaci). Ale są świetne rzeczy - skaczący płomyk z trzymanej w ręku zapalniczki czy dyndająca lampa (zmieniająca sposób oświetlenia w zależności od "dyndnięcia", przepraszam - pozycji), filmowa praca kamery, mnóstwo świetnej jakości animacji komputerowych i możliwość grzania z dwóch, trzymanych w różnych rękach gunów - ba - nawet możliwość strzelania z jednego do jednego zombiaka, a z drugiego - w gościa ze strony przeciwnej.
Ciekawostką jest też wprowadzenie młodego Steve'a - gościa wyraźnie zainspirowanego postacią Leonarda DiCaprio (nie dość, że będzie wyzierał na nas z drugiego epizodu, to jeszcze w Resident'cie musi straszyć nas jego przemiłą buzia). **[Banan]**



Oferujące mniej więcej godzinę efektywnego czasu gry demko jest znakomite - nie możemy się już doczekać pełnej wersji!

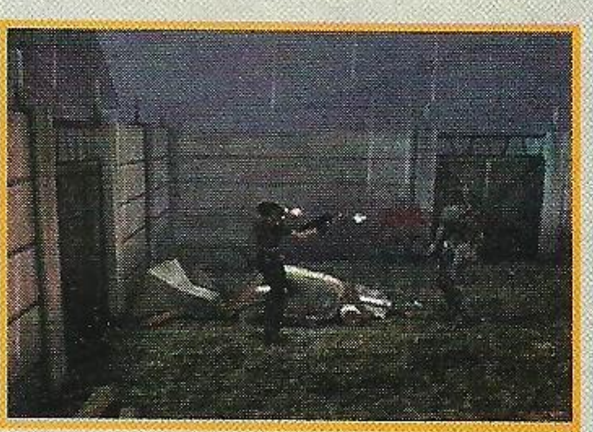




Wszystkie lokacje generowane są w czasie rzeczywistym, dzięki czemu w grze możemy zaobserwować klimatyczny ruch kamery.

Biohazard 2 Value Plus

Odświeżony BIOHAZARD 2 w wersji na Dreamcasta zagościł u nas tylko z jednego powodu - godzinne demo CODE: VERONICA. Sama gra oferuje kilka dodatkowych w stosunku do PlayStation trybów (z gunem, z nożem, etc.), a także możliwość grania Hunkiem i Tofu od samego początku. Myślicie, że może grafika wygląda lepiej? Hmm. Lokacje są identyczne, tylko postacie bohaterów podciągnięto do wysokiej rozdzielczości. Tylko dla osób, które wcześniej nie grały w RESIDENT EVIL 2, a chciałyby spróbować.



Renderowane przerywniki - jak zwykle u Capcom - są na najwyższym poziomie. Część dialogów jednak odbywa się w czasie rzeczywistym.

OK. BERSERK być może zbyt wiele akcji nie zaoferował, ale tutaj w sukurs każdemu przychodzi ZOMBIE REVENGE. Najlepsze w tej chwili: konsolowe, scrollowane, chodzone mordobicie 3D. Mało gadania, mnóstwo akcji. I wszystko jasne.

Zombie Revenge

Platforma: Dreamcast
Producent: Sega
Termin PAL: marzec/kwiecień

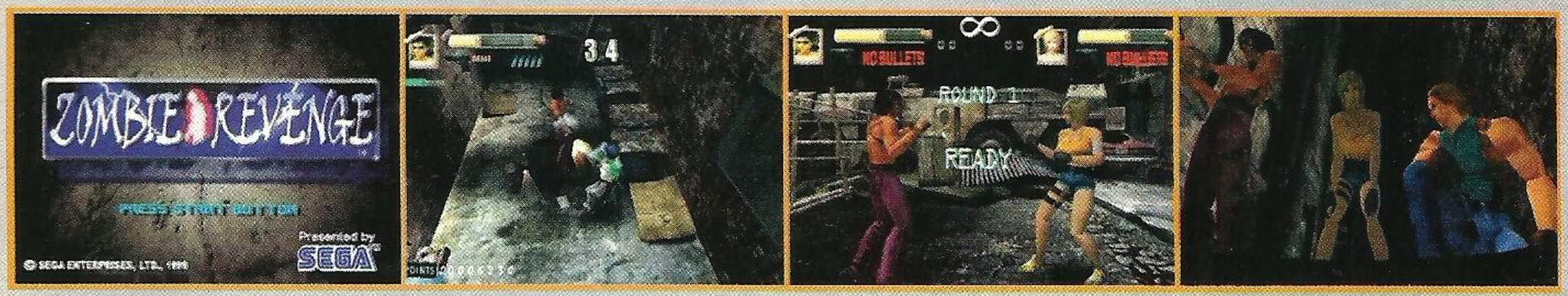
Trójka bohaterów (pani i dwóch panów) i zombiaki. Innymi słowy - HOUSE OF THE DEAD SIDE STORY czyli zagranie w HOTD2, tyle że z widokiem fpp zamienionym na tpp.
Kwintesencja tego wszystkiego co chcielibyście zobaczyć w grze tego gatunku znajduje się moim zdaniem w SPIKEOUT (wiem, wiem - znowu o tym samym), ale póki co - gry tej nie ma, więc kwintesencja tego gatunku znajduje się w ZOMBIE REVENGE. Szczegółowa grafika, bryzgająca z rozpadających się zombiaków i innych monstrów zielona posoka, efektowny dźwięk i nieodmiennie dennie podłożone, ale przez to charakterystyczne dla horrorów dialogi (mówione w dodatku po angielsku). Beczka miodu.
Gra jest prosta w obsłudze. I uwielbiają ją prawie wszyscy. W momencie kiedy ZOMBIE REVENGE zagościł u nas w redakcji,

Dawno nasze oczy nie widziały tak dobrej młócki, szczególnie dla dwóch graczy. Piękna grafika, jeszcze lepszy temat i mamy hit!

odnotowaliśmy nieoczekiwany wzrost frekwencji - pojawiali się znajomi z dawno wypożyczonymi kopiami starych gier, twarze z zamierzchłej przeszłości z jakimiś niepewnymi wymówkami, dawno nie widziani krewni... Zbieg okoliczności?
Akcja przedstawiana jest z kamery umieszczonej nad głowami bohaterów kamery, przemieszczającej się wraz z graczem w standardowy dla gatunku sposób - pokazuje pewien obszar, którzy należy oczyścić z potworów (bijący w rogu ekranu zegar nie pozwala na specjalne ociąganie się). Te ostatnie są bardzo rozmaite - przez różne odmiany zombiaków, pająków, ptaszysk i innych. Nie zabrakło też całego pudła gwoździ programu w postaci licznych bossów. Moim osobistym faworytem jest pierwszy z nich (uprzedzając złośliwe komentarze - nie, nie jest to jedyny jakiego widziałem) - ponabijany metalowymi prętami wielkolud - można załatwić go normalnie strzelając, ale można tez podejść blisko i wyrwać z niego jeden z prętów naruszając witalne organy wewnętrzne - świetnie to wygląda. Gra różni się od standardowych chodzonych mordobitek pozostawiając graczowi do dyspozycji pistolet. O ile w innych grach podstawą jest pięść i noga, o tyle tutaj bardzo gęsto porozrzucana jest amunicja do pistoletu, który jest przy okazji bardzo wygodną formą pozbywania się nieumarłego paskudztwa. Ale to nie wszystko - AM2 dało nam też do dyspozycji ciosy pojedyncze, combosy proste i złożone, rzuty, ciosy specjalne... Można łamać zombiaki, masakrować je w stylu Hwoaranga wymierzając kilka mocnych kopniaków w twarz, deptać... Pełna satysfakcja. A niektóre bronie... Nie wiem czy lepsze jest wykorzystywanie miotacza ognia, dwóch pistoletów (strzelanie zwykłe lub gangsterskie) czy może raczej gigantycznego wiertła, na które nadziewa się zombiaka, a następnie męczy go w potokach zielonej brei wylewającej się z jego wstrząsanego kolejnymi obrotami wiertła odwłoka. Chyba jednak wiertło wygrywa. Niezły jest też karnister z benzyną - można wylać wielką kałużę paliwa i spokojnie poczekać, aż grupka zombiaków się zbliży. A wtedy... "jedną zapałką!"
Broni jest bardzo wiele i jest niezwykle różnorodna - te najciekawsze egzemplarze są jednak pourywane w sekretnych lokacjach - to kolejny wzięty z HOTD2 element, który sprawdza się tu równie doskonale i czyni grę jeszcze ciekawszą. W ZOMBIE REVENGE jest też ograniczona, ale obecna nieliniowość - w pewnym momencie fabuła oferuje trzy różne drogi. Gra jest doskonała - szczególnie kiedy próbuje się przejść ją z kumplem. A jak fajnie jest zobaczyć, kiedy po skończeniu się wszystkich kredytów twój partner zmienia się nagle w zombiaka i powoli, niezdarnie kieruje kroki w twoją stronę. Trzeba wtedy rozwalić leszcza. Bez żadnych skrupułów. I tak tylko oddajecie mu w ten sposób przysługę. **[Banan]**

Street Fighter III 2nd Impact

Capcom zaatakował japońskich posiadaczy Dreamcasta z konwersją STREET FIGHTER III - najładniejszego fightera 2D, ale niekoniecznie najlepszego.
Gdy SF III pojawił się w salonach, Capcom co jakiś czas podgrzewało atmosferę wokół produktu modyfikując go trzy razy - aż do udanej wersji Third Strike. Pierwsze dwie nie oferowały bowiem wystarczającej liczby postaci. A ta konwersja obejmuje właśnie owe pierwsze dwie.
Graliśmy w STREET FIGHTER III - 2nd Impact przez kilka dobrych godzin i mimo nowego systemu parowania (który jest świetny!) w dalszym ciągu wolimy STREET FIGHER ALPHA 3. Mimo tego jednak gra jest piękna i ma znakomitą animację, a także sporą liczbę zupełnie nowych postaci (co w grach Capcom nie jest takie oczywiste) i choćby z tego powodu warta jest uwagi.
Coś nam sie wydaje, że pod koniec roku w Japonii ukaże się STREET FIGHTER III - Third Strike z możliwością gry przez internet.



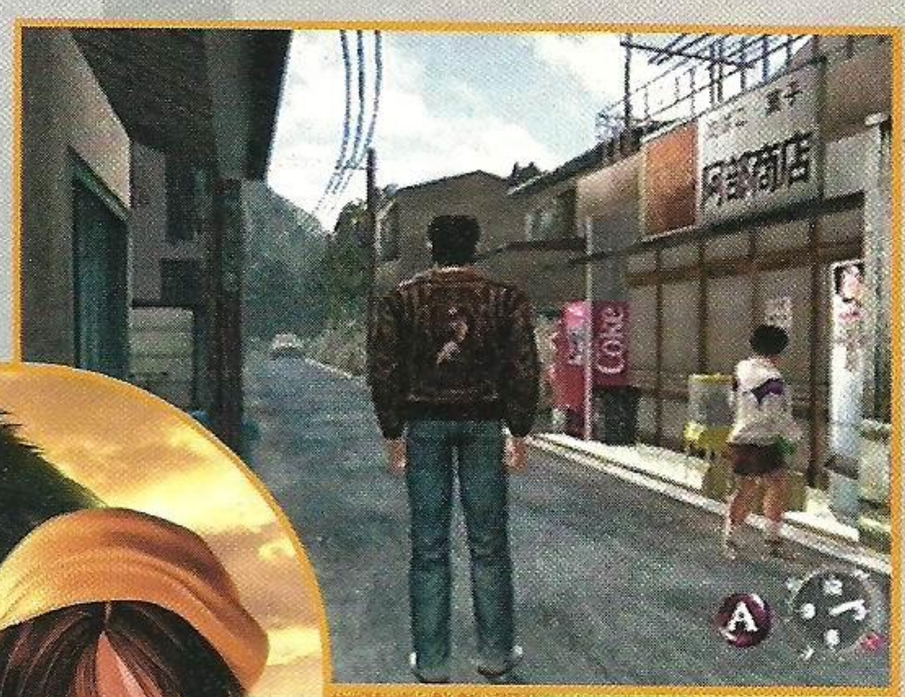
Do konwersji z automatów dorzucono także tryb VS, pozwalający dwóm graczom na walkę między sobą oraz opcję treningową. To miłe dodatki do właściwej, świetnej gry.

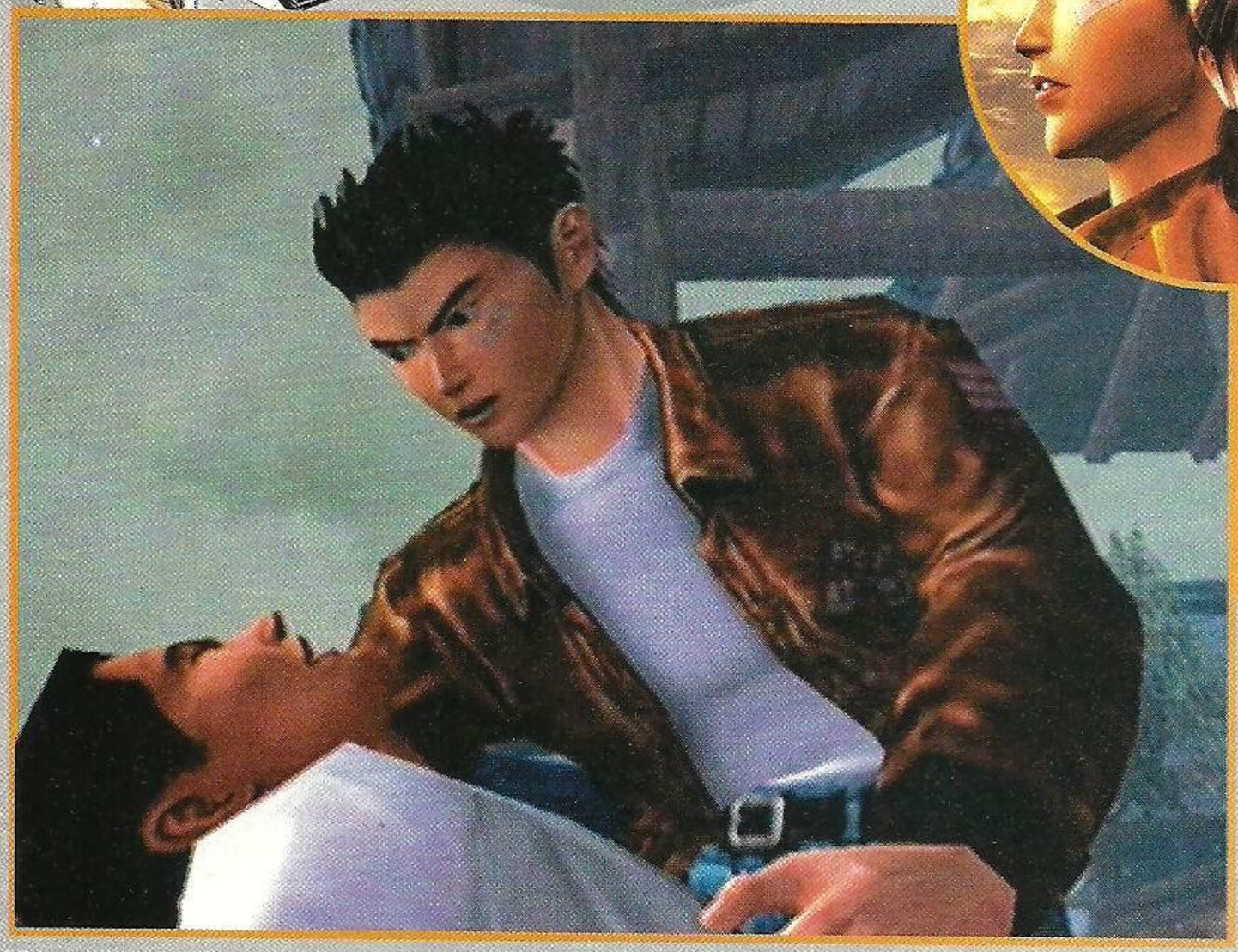
Symulator życia. Nie można jeszcze zastosować tu niemal zapomnianego już zwrotu wirtualna rzeczywistość, ale...
Nie jest już daleko. A to przecież "tylko" konsola.

Shenmue

SHENMUE należy do ekskluzywnego klubu sprzedawców konsol. Dużo mówiło się o jego budżecie, wielu latach produkcji, ambicjach oraz o postaci samego twórcy czyli mistrza Yu Suzukiego. Walki z datą premiery, podzielenie gry na kilka epizodów i decyzja o wydaniu dwóch części, z których każda obejmuje tylko część wydarzeń składających się na całość historii.

Tym co czyni z SHENMUE grę niezwykłą jest z całą pewnością sposób grania. Każdy kto śledził losy tej gry przez ostatni rok czy dwa dobrze wie, że największe kłopoty nastręczało piszącym o niej na internecie (i nie tylko) autorom jej sklasyfikowanie. Prawdopodobnie dlatego też została na długi czas mianowana rpg-iem. Choć sami twórcy zaproponowali inny gatunek - FREE (Full Reactive Eyes Entertainment). Ale mnie symulator





Oto scena początkowa - Ryo trzyma w rękach konającego ojca. Dość smutne wprowadzenie.

życia wydaje się najprostszy i najbardziej trafny.

Japonia, połowa lat 80. Młody chłopak - Ryo Hazuki wraca właśnie do rodzinnej posiadłości, kiedy zauważa, że coś jest nie tak. Tabliczka wisząca przy wejściu leży połamana, na ganku przed domem leży ledwie przytomna gosposia. Chłopak biegnie więc do sali treningowej - przed samym wejściem do niej zauważa, jak przez drzwi wyrzucony jakąś potężną siła wylatuje jego brat. Ryo wbiega więc do środka, gdzie jest świadkiem walki swego ojca z tajemniczym Chińczykiem odzianym w strój przypominający bardzo ten Laua z VF3. Ryo jest jedynie biernym świadkiem następujących wydarzeń - zaraz po wejściu do sali zostaje zatrzymany przez dwóch, odzianych w czarne garnitury mężczyzn. I tylko patrzy. Walka jest bardzo spektakularna - Chińczyk unika ciosów ojca Ryo z niesamowitą łatwością, trzymając przy tym ręce za plecami. Wreszcie jednak zadaje kilka niesamowicie silnych ciosów, po których przeciwnik pada na ziemię. Ryo wyrywa się wtedy trzymającym go drabom i atakuje napastnika, ten jednak jednym, potężnym uderzeniem zbija go z nóg. Wywiązuje się dyskusja pomiędzy Chińczykiem i leżącym na podłodze ojcem Ryo. Chodzi o tajemniczy talizman. Ojciec łamie się dopiero wtedy, gdy Chińczyk zagraża zabiciem młodego bohatera. Niestety, zaraz po wyjawieniu tajemnicy ojciec zrywa się na równe nogi po raz kolejny i atakuje wroga. Tym razem, cios Chińczyka jest śmiertelny. Kiedy Ryo rzuca się do konającego ojca, napastnik wychodzi z talizmanem, który w międzyczasie przynieśli ze wskazanego miejsca odziani w garnitury goście. I tak zaczyna się gra.

Motyw zemsty - główny motor gry, nie sprawia wrażenia specjalnie oryginalnego. Ale jego wykorzystanie, a raczej realizacja - jak najbardziej.

Co robi człowiek, który pragnie poznać tożsamość tajemniczego mordercy swego ojca? Idzie w ludzi. I zaczyna węszyć.

I to właśnie robi Ryo. Ale najpierw...

Najpierw Ryo się budzi. Wstaje z łóżka, rozmawia z gosposią, idzie do pokoju, bierze magnetofon, zagląda do szafki, gdzie równiutko poukładane leżą skarpetki, koszulki i spodnie, bierze ze stolika przed wejściem kopertę z pieniędzmi i rusza na miasto. A na mieście - rozmawia z ludźmi. Pyta kolejno napotykane osoby o jakieś wskazówki, czy coś widzieli lub czy mogą w jakiś sposób pomóc. I tak chodzi się po mieście, rozmawia, podziwia piękno przyrody... Żadnego strzelania, zwiedzania lochów czy zdawkowych rozmów z zagadniętymi ludźmi. Ryo jest grzeczny i miły, a prawie wszyscy mieszkańcy miasteczka go znają - nie ma

Krótki instruktaż jak kupić w Japonii puszkę coca-coli. Nawet pomimo, że akcja toczy się w roku 1986, to dokładnie takie same automaty można tam zastać dzisiaj.

Pierwszy screen od lewej - salon gier, kolejny - Ryo ćwiczy na placu budowy, dalej - wędrówką przez miasto wieczorem, potem jeszcze ktośtam i na końcu - pobity brat.

więc kłopotów z nawiązywaniem rozmów. Te także nie toczą się w sposób zwyczajny - brak tu jednozdaniowych, zdawkowych wymian informacji - zamiast tego Ryo najpierw się wita, a potem pozostawia nam dalsze możliwości przeprowadzenie rozmowy. Tematów nie można wybierać, ale za to widzimy czy dana osoba ma nam coś do powiedzenia czy nie.

Swoboda jaką dopuszcza SHENMUE jest ogromna. Gra oferuje najbardziej rzeczywisty świat jaki był symulowany w jakiejkolwiek grze, na jakiejkolwiek platformie. Miasto żyje własnymi sprawami - na ulicy widzimy przechodniów, w sklepach coś się dzieje, w salonie gier można wrzucić kilka monet i zagrać w starsze przeboje pana Yu, kupić puszkę coli z automatu i wypić ją na miejscu itd. Nie da się ukryć, że wciąż więcej jest czynności, których w grze tej nie można zrobić niż te, które można, ale odkrywanie tych drugich jest niemal magicznym doświadczeniem.

Sterowanie jest bardzo uproszczone, ale sprawdza się doskonale. Sterujemy krzyżakiem na padzie, gałką analogową możemy sterować głową Ryo (zmieniając także pole widzenia), a pozostałe przyciski pozwalają przyglądać się przedmiotom z bliska (fpp), manipulować nimi i... tyle. Przynajmniej w czasie normalnej gry, bo oprócz tego w SHENMUE jest sporo elementów walk z kilkoma przeciwnikami naraz oraz QTE - sekwencje, w których należy w odpowiednich momentach wcisnąć pojawiający się na ekranie symbol jednego z przycisków na padzie. Wspominając o walce nie sposób powiedzieć, że została ona zrobiona w bardzo ciekawy sposób. Ryo zna kilka ciosów, które początkowo może przećwiczyć na opuszczonym placu budowy czy w sali treningowej. W miarę postępów w grze można nauczyć się nowych ciosów od napotykanych postaci, wynaleźć je samemu czy nauczyć się ich z dziwnych ulotek. Ciosów jest bardzo wiele i są wyprowadzane w sposób bardzo realistyczny - tak samo zresztą ich uczenie się. Kiedy brat uczy nas nowego ciosu, na ekranie nie pojawia się kombinacja - zamiast tego trzeba skupić się i zobaczyć co robi demonstrująca postać. A następnie - spróbować to skopiować.

W tej grze wszystkie czynności jakim oddaje się na drodze do wpadnięcia na ślad mordercy ojca są naturalne. To samo zrobiłby w tych okolicznościach każdy. W grze tej nie ma praktycznie momentów, w których można powiedzieć - no tak, wszystko fajnie, ale to tylko gra. Czas odmierzany na zegarze w rogu ekranu mija, a wraz z nim zmienia się pora dnia, zmieniają się zajęcia ludzi, zamykane są sklepy a otwierane bary. W barach bywają różni klienci. Raz zagadnięta pierwszego dnia postać rozpoznaje cię następnego, a nie wita tym samym tekstem. Z upływem czasu zmieniają się warunki atmosferyczne, w niedzielę prawie nic nie jest czynne... Uwaga zwracana jest nawet na takie rzeczy jak minione wydarzenia. Pierwszego dnia po morderstwie udając się do sali treningowej spotykamy tam brata. Jednak poćwiczyć z nim nie można, po wycisku jaki dostał poprzedniego dnia bardzo bolą go żebra i nie bardzo jest w stanie nic pokazać.

Podobnie jak w życiu, tak i tutaj trzeba nauczyć się poruszania po mieście. A robi ono wrażenie.

Wystarczy jednak poczekać dzień, a poczuje się lepiej. Inny przykład - w pobliżu placu zabaw mała dziewczynka opiekuje się kotkiem, którego nie może zabrać do domu. Jeżeli postanowimy zająć się nim i codziennie go dokarmiać - po kilku dniach zobaczymy, że rośnie. Tutaj czas determinuje wydarzenia. Na przykład umawiamy się na 13.00 na telefon z gościem. Po zadzwonieniu o 13.05 dowiemy się, że już wyszedł i zastać można go w takim, a takim barze. I idąc tam rzeczywiście go zastaniemy.

SHENMUE jest czymś niezwykłym. To wydarzenie absolutnie bezprecedensowe na rynku gier. Już nawet nie chcę wypowiadać się na temat bogactwa grafiki, a raczej bogactwa świata przedstawionego w grze. Brakuje mi słów. Może tak - jest ona adekwatna do tak monumentalnego dzieła. Strona dźwiękowa również jest bezbłędna.

Gra prawdopodobnie nie zostanie zlokalizowana, ale wystarczą podpisy - wszyscy lektorzy spisali się na medal.

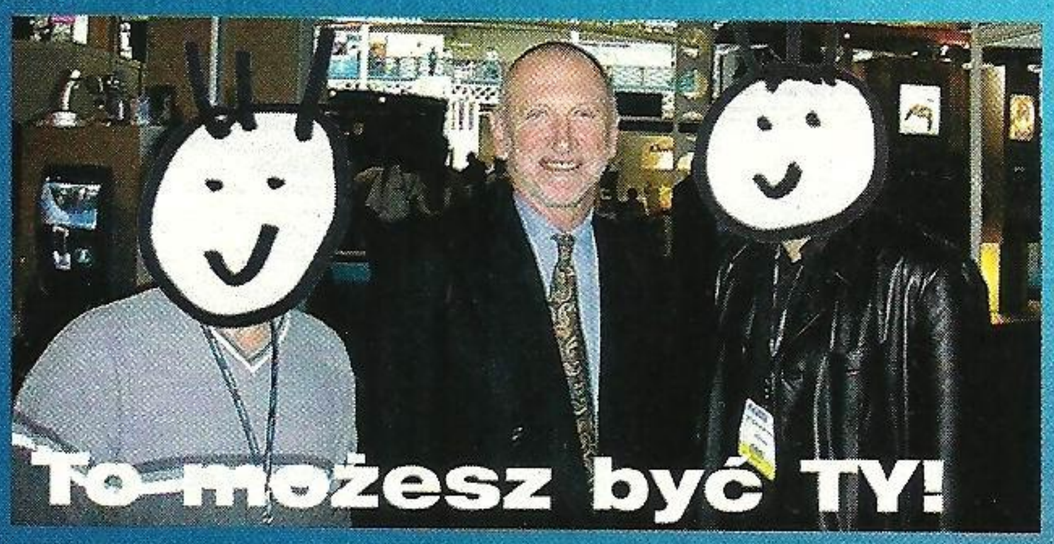
Yu Suzuki miał wizję.

I możemy tylko cieszyć się, że jest twórcą gier, a nie na przykład malarzem czy architektem. **[Banan]**

Z lewej strony - Ryo właśnie uruchamia automaty do gier. Z prawej - różne ujęcia miasteczka. W środku artwork z Ryo, jego ojcem (z lewej strony) i tajemniczym Chińczykiem.

GigantoMania MegaKonkurs!

Jedź z nami do Londynu na show ECTS!



Tak jest - zwycięzca GigantoManii pojedzie z nami we wrześniu na kilka dni do Londynu, aby obejrzeć i zagrać we wszystkie nowości. Fundujemy przelot, hotel i pobyt. Zapewniamy wstęp na wystawę*. Trzy dni, podczas których wszystko może się zdarzyć!

* - Niestety, aby wejść na ECTS trzeba mieć ukończone 18 lat.

ALBO...

Zabierz do domu PlayStation 2!

Najnowsza konsola Sony* w prezencie od Neo Plus dla najwierniejszego czytelnika naszego magazynu. Naturalnie z dowolnie wybraną grą!

* - Zwycięzca otrzyma konsolę w wersji NTSC, lub - jeśli będzie chciał poczekać do jej europejskiej premiery - PAL. Do tego nie trzeba mieć 18 lat.

GigantoMania Kupon 02 - numer 18

ZASADY KONKURSU

1. Pierwsza rzecz. Przysłaliście już wiele listów z zapytaniem czy zwycięzca konkursu wraca do domu z PlayStation 2 pod pachą i biletem do Londynu w drugiej ręce?
Odpowiedź brzmi: Nie. Albo albo.
Zwycięzca konkursu sam zadecyduje czy woli pojechać na show do Londynu czy też raczej zgarnąć drugiego Plejaka. Drugiej osobie przypadnie w udziale druga opcja.
2. W listach przysyłacie swoje ostrożne zapytania - ale jednocześnie prosicie aby nie zdradzać ich na łamach, aby nie podpowiedzieć nic innym. Ale wasze propozycje są bardzo obiecujące!
Ujmijmy to więc tak. Gigantomania nie jest przypadkową nazwą - to coś ma być duże. Nieważne jednak czy zużyliście dużo puszek farby, czy przeszliście wiele kilometrów czy włożyliście dużo serca. To ma być widoczne. I to się dla nas liczy.
3. Pamiętajcie - jest jeszcze sporo czasu. Przemyślcie co chcielibyście zrobić, zaplanujcie to sobie starannie i dopiero wykonajcie. Jeżeli jednak jeszcze się głowicie to przeczytajcie to co napisaliśmy poniżej:

1. PlayStation 2 lub wyjazd. Pozostaje tylko pytanie: w jaki sposób?
Na pewno nie poprzez zapisanie zeszytu słowem "KOCHAM N+".
Nie poprzez wysłanie rysunku Jina i nie poprzez przysłanie zdjęcia z dwoma numerami archiwalnymi. Pamiętajcie - czasu na przemyślenia jest sporo. Niech pomysł w was dojrzeje. A kiedy juz go zrealizujecie (wysikacie dziesięciometrowe logo N+ na śniegu czy oplakatujecie 10 billboardów) - przyślijcie zdjęcie lub zapis na taśmie video. Tak, ogromne logo N+ lub petycja podpisana przez wszystkich mieszkańców małego miasteczka jest jakimś sposobem. **Podsumowując: To ma być duże, jak największe i związane z Neo Plus.** Zwycięzców wyłoni jury składające się z członków redakcji.

2. Trzeba też zgromadzić **6 kuponów konkursowych**, które będą drukowane w kolejnych numerach NEO PLUS w okresie styczeń-czerwiec. Pierwszy kupon znajduje się na tej stronie w lewym dolnym rogu.

Oprócz dwóch głównych nagród będzie jeszcze masa niespodzianek -wśród pozostałych uczestników konkursu rozlosujemy konsolę SEGA DREAMCAST, mnóstwo konsolowych akcesoriów (pady, karty pamięci, figurki itd.) oraz śliczne oryginalne gry. Warunek: posiadanie kuponów. Zachęcamy jednak do kreatywności... bo i nagrody są zacne.

Prace i zapytania ślijcie do nas pod adresem:

NEO PLUS, Skrytka pocztowa 85, 00-963 Warszawa 01

Softografia Bitmapów

XENON 1988
Jeden z pierwszych 16-bitowych shooterów, pokazujących moc ówczesnego sprzętu. Grę wypuszczono też na 8-bitowe komputerki. Platformy: Amiga, ST, PC, Spectrum, C64, Amstrad, MSX, Automaty.

SPEEDBALL 1988
Z XENONEM i SPEEDBALL'em na rynku Bitmap Bros błyskawicznie stali się jedną z najbardziej obiecujących młodych firm. A SPEEDBALL? Futurystyczna, krwawa odmiana hokeja, która doczekała się sequela będącego ojcem i matką wszystkich futusportów. Platformy: Amiga, ST, PC, C64, NES, MasterSystem.

XENON 2: THE MEGABLAST 1989
Pierwszy klasyk Bitmapów - fantastyczny scrollowany do góry shooter, który szokował wtedy wykonaniem. Znakomite efekty graficzne i dźwiękowe - kawałek "The Megablast" w wykonaniu Bomb The Bass nagrywano z Amigi na magnetofony, był tak dobry. Gra otrzymała 6 nagród. Platformy: Amiga, ST, PC, Megadrive, GameBoy.

CADAVER 1990
Nikt nie spodziewał się, że Bitmap Brothers odsunie się od shooterów - na szczęście jedynie na chwilę. Cadaver to przedstawiona w rzucie izometrycznym przygodówka, coś jak prekursor dzisiejszych japońskich RPG'ów. Trzy nagrody za najlepszą przygodówkę roku. Platformy: Amiga, ST, PC.

GODS 1991
W swoim czasie jedna z najlepszych dorosłych zręcznościówek. Koleś w zbroi w otoczeniu antycznego klimatu. Świetna grafika i dźwięk. Platformy: Amiga, ST, PC,SNES, Megadrive.

CADAVER THE PAYOFF 1991
Druga część przygodówki nie zyskała już tylu zwolenników, co poprzednik. Mimo tego nie można powiedzieć, że gra była słaba. Platformy: Amiga, ST, PC.

MAGIC POCKETS 1991
Kolorowa platformówka, która we Francji została wybrana najlepszym platformerem 1991 roku. Na soundtracku pojawiła się nawet Betty Boo! Platformy: Amiga, ST, PC.

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE 1991
Najlepsza gra Bitmap Brothers, która lada dzień doczeka się remake'a na PSX'a. W to, podobnie jak w Sensibla na Amidze grali wszyscy. Świetna grafika i dźwięk, wysoka miodność. Dzięki tej grze zaczynały i kończyły się przyjaźnie - na przykład Wicik z Gulashem non-stop obrażali się na siebie i w szale wściekłości niszczyli joysticki. Platformy: Amiga, ST, PC, C64, NES, Master System, GameBoy, CD32

THE CHAOS ENGINE 1993
Czerpiąca inspirację ze SMASH TV chodzona strzelanina z sześcioma najemnikami, których poczynaniami można było kierować. Gra doczekała się statusu kultowej, nie było posiadacza Amigi, który nie wiedziałby co to jest. Trzeci klasyk Bitmapów. Platformy: Amiga, ST, PC, CD 32, Megadrive, SNES

THE CHAOS ENGINE 2 1994
Sequel jednego z najlepszych shooterów 16-bitowej epoki - większy i dłuższy. Sega uhonorowała tę grę aż dwoma nagrodami - "najlepsza zręcznościowa gra roku" oraz "najlepsza gra od 3rd party".

Z 1996/7
Wydana pierwotnie na PC, a później skonwertowana na PlayStation dość dobra strategia RTS, z dużym naciskiem położonym na szybkość podejmowania decyzji.

W przygotowaniu: SPEEDBALL 2100 i Z2.

Rozmowa z Bitmap Brothers

Bitmapowi Bracia nie są bitmapowi. Nie są nawet braćmi. Ale za to firma ta stoi za kilkoma absolutnie klasycznymi pozycjami, z których jeden jest szczególnie bliski tysiącom graczy. Tym, którzy ponad pół dekady temu zagrywali się w SPEEDBALL 2. Wywiad przeprowadziliśmy drugiego dnia ECTS '99.

N+: Jakie wpływy moglibyście wskazać jeżeli chodzi o tworzenie SPEEDBALL 2?

BB: W zasadzie jedynie współpracowałem przy produkcji części drugiej. Szczególnie jeżeli chodzi o szatę graficzną.

N+: Dlaczego tak długo zwlekaliście ze zrobieniem kolejnej części gry?

BB: Od lat byłem nakłaniany do zrobienia sequela na PlayStation. Jednak wtedy nie byłem zdecydowany. Przede wszystkim nie byłem jeszcze wtedy przygotowany na zrobienie kontynuacji, poza tym miałem wątpliwości co do platformy - PlayStation dopiero co się wtedy pojawiło. Teraz widzę, że konsola sprzedała się naprawdę świetnie i że był to błąd z mojej strony.

N+: W którym dokładnie momencie pojawił się konkretny pomysł zrobienia SPEEDBALL 2100?

BB: Mniej więcej w listopadzie/grudniu 1998 roku w firmie pojawili się ludzie, którzy mogli podjąć się prac nad grą.

N+: Największą obawą graczy, którzy słyszą o powstawaniu remake'a jakiegoś klasycznego tytułu, jest najczęściej ta o zrujnowanie klimatu oryginału. A ten, w przypadku SPEEDBALLA 2 był nie do podrobienia. Ja sam z rozrzewnieniem wspominam gościa pokrzykującego na trybunach: "Ice Cream! Ice Cream!". Nie wspominając już o połamanych joystickach.

BB: Powiedzmy tak. Sony powinno na tej grze zarobić kawałek ładnego grosza. Jeżeli dodać do tego połamane pady... Powinno im się podobać. Jeżeli zaś chodzi o obawy... Chcemy cały styl gry, całą jej duszę, utrzymać tak blisko oryginału jak to jest tylko możliwe jednocześnie dodając nowe elementy i nieco pogłębiając samą rozgrywkę.

N+: No tak. Ale w tej chwili panuje moda na mówienie o odświeżonych wersjach gier, pogłębianiu rozgrywki i podnoszeniu atrakcyjności, po czym kończy się jedynie na wprowadzeniu lepszego lub gorszego środowiska 3D.

BB: Nie chcemy wypuścić tylko wersji 3D. Naszym celem jest wydanie SPEEDBALLA na PlayStation. A tak się akurat składa, że konsola ta doskonale daje sobie radę ze środowiskiem 3D. Wiemy, że SPEEDBALL miał rzesze swoich zwolenników. Chcemy umożliwić im przeniesienie się na sprzęt o klasę wyższy od tego, na którym mieli okazje grać w niego do tej pory. SPEEDBALL na PSX-a będzie najlepszym SPEEDBALLEM dotychczas.

N+: Czy w przypadku, gdyby SPEEDBALL 2100 odniósł sukces, możemy liczyć na remake'i innych gier Bitmap Brothers? CHAOS ENGINE na przykład?

BB: Żyjemy w dobie licencji. Znanych nazw. I tak się akurat składa, że mój stosunek do części z nich jest dosyć specyficzny. Bo należą one do mnie. I w sumie nic nie stoi na przeszkodzie, żeby po sukcesie SPEEDBALLA nie pojawił się CHAOS ENGINE 3 czy XENON 3, ale równie dobrze może to być coś zupełnie innego...

N+: Jak duży jest zespół ludzi pracujących obecnie nad grą?

BB: Pięć osób. Niebawem powinny dołączyć też dodatkowa 1-2 osoby.

N+: Czyli te pięć osób pracuje nad grą już niemal rok?

BB: Niezupełnie. Wstępne prace - dokumentacja - powstały w grudniu 1998 roku. Dalej - projekty trafiły do nas do zatwierdzenia w styczniu 1999, a prace na dobre ruszyły w lipcu.

N+: Kiedy efekt końcowy w postaci gotowej gry?

BB: Lato 2000.

N+: Czy rozważane były jakieś inne platformy poza PSX-em?

BB: Nie, w tej chwili nie brałem pod uwagę żadnej innej platformy. Jeszcze na to za wcześnie.

N+: Właśnie coś przyszło mi do głowy. Czy mógłbyś powiedzieć nam czym od SPEEDBALL 2 będzie różnił się SPEEDBALL 2100...

BB: Tym mnie zaskoczyłeś.

N+: ... i czy gra będzie cała w 3D, czy też będzie to pseudo 3D?

BB: Pierwsza rzecz to grywalność. Najpierw

"NAJWIĘKSZĄ OBAWĄ GRACZY, KTÓRZY SŁYSZĄ O POWSTAWANIU REMAKE'A JAKIEGOŚ KLASYCZNEGO TYTUŁU, JEST NAJCZĘŚCIEJ TA O ZRUJNOWANIE KLIMATU ORYGINAŁU."

mieliśmy pomysł aby wrzucić pełen trójwymiar, kamery latające po całym ekranie i ukazujące akcję z różnych perspektyw, ale po pewnym czasie doszliśmy do wniosku, że praca kamery w SPEEDBALL 2 była bardzo dobra. I raczej przy niej zostaniemy. Tak więc pełny trójwymiar to to raczej nie będzie.

N+: Do tej pory w SPEEDBALLU można było sprawdzić swoje umiejętności na jednej arenie. Czy sytuacja ta ma się zmienić?

BB: Nie. Chcemy aby gracze nauczyli się maksymalnie wykorzystywać to jedno boisko, które zostanie oddane do dyspozycji. SPEEDBALL to przecież sport, a czy w piłce nożnej bramki raz są a końcach boiska, a drugi raz, dajmy na to, na środku?

N+: No więc na razie mamy podobieństwa do SPEEDBALL 2. A co z różnicami?

BB: Sterowanie. Chcemy bardziej rozbudować możliwości gracza jeżeli chodzi o sterowanie postacią. Nie będzie tylko jeden przycisk akcji, który różnie będzie reagował w zależności od sytuacji - gracz będzie miał większą swobodę i dowolność w sterowaniu zachowaniami swych podwładnych.

BB: Oczywiście.

N+: Jak z punktu widzenia osoby zajmującej się nadzorowaniem zespołu developerskiego, wygląda praca nad grami w tej chwili w porównaniu do sytuacji sprzed lat?

BB: W tej chwili całe podejście do gier zrobiło się o wiele bardziej profesjonalne. Patrząc na doświadczenie sprzed siedmiu-ośmiu lat mogę powiedzieć, że w tej chwili gry i ich tworzenie to praca. A nie tylko hobby.

N+: Czy nie obawiacie się może, że mogliście trochę wypaść z obiegu przez te kilka lat? W sumie przez dłuższy czas nie było o was słychać.

BB: Uważam, że Bitmap Brothers był jednym z najlepszych brytyjskich zespołów developerskich. I sądzę, że nadal utrzymujemy ten status. Mamy bardzo bogate doświadczenia w dziedzinie gier i może to tylko procentować w przyszłości. Tej najbliższej - podczas prac nad SPEEDBALL 2100 i tej dalszej, kiedy będziemy przygotowywać Z2.

N+: O ile się nie mylę, SPEEDBALL został stworzony przez grupę dwóch-trzech ludzi. Czy sądzisz, że przy obecnym nasyceniu rynku oraz poziomie innych produkcji, jesteście w stanie zrobić w pełni konkurencyjną grę przy udziale zaledwie sześciu-siedmiu osób?

BB: To wszystko zależy od produktu. Gdybyśmy próbowali zrobić teraz piłkę nożną czy racera - to nie byłoby możliwe. Doświadczenie innych firm na tym polu, łącznie z nakładami finansowymi niezbędnymi do wejścia w posiadanie stosownych licencji oraz oswojenie z tematem jest nie do przeskoczenia. I dlatego z nimi nie jesteśmy w stanie konkurować. Ale SPEEDBALL? Kto jest w stanie lepiej zrobić tę grę niż my?
I chociaż liczba osób pracujących przy tym projekcie nie jest może zbyt duża, to jednak efekt końcowy powinien zadowolić wszystkich. Bitmap Brothers jest zespołem osób. Małym, to prawda, ale za to bardzo dobrze zgranym. I w zasadzie można tu nawiązać do tego pytania na temat porównania tego, jak kiedyś wyglądało tworzenie gier w porównaniu z dniem dzisiejszym. W tej chwili podstawą jest zespół. Kiedyś jeszcze kilka lat temu wszystko obracało się wokół pojedynczych osób. Klucz to dobrze zaplanowana i prowadzona praca zespołowa.

N+: Dziękujemy za rozmowę i czekamy na konkretne efekty w postaci ukończonej (miejmy nadzieję, że miodnej) gry.

"UWAŻAM, ŻE BITMAP BROTHERS BYŁ JEDNYM Z NAJLEPSZYCH BRYTYJSKICH ZESPOŁÓW DEVELOPERSKICH. I SĄDZĘ, ŻE NADAL UTRZYMUJEMY TEN STATUS."

N+: Czy gra jest już na etapie testów? Czy masz możliwość sprawdzenia jak cała ta teoria sprawdza się w praktyce?

BB: Jeszcze nie doszliśmy z pracami tak daleko.

N+: Jakie tryby zamierzacie umieścić w grze?

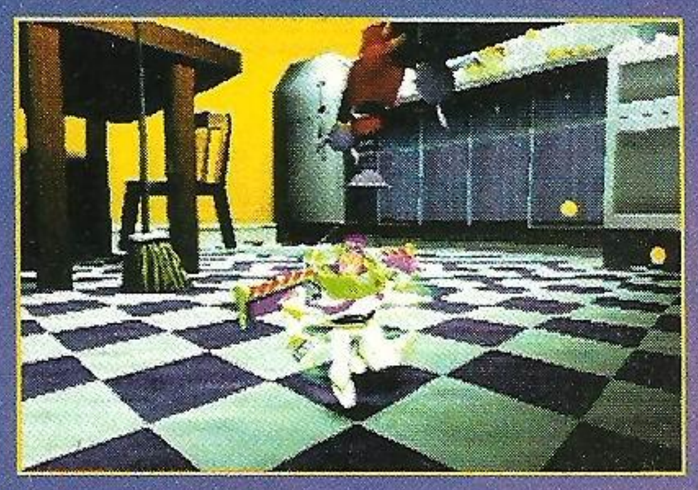
BB: Liga, turniej, szybki sparring - wszystko to powraca, ale nieco poszerzone. Na przykład w trybie ligi - nie będzie to tylko jeden poziom - można wygrać jedną, awansować o klasę wyżej i potem walczyć w drugiej.

N+: Czy zespół Brutal Deluxe powróci?

■ **Pierwsze screeny ze SPEEDBALL 2100 wyraźnie pokazują, że Bitmap Brothers stawiają przede wszystkim na remake klasycznej już dziś pozycji SPEEDBALL 2.**

Buzz powrócił!

Jako kosmiczny bohater Buzz Lightyear masz pełne ręce roboty. Twój najlepszy kumpel Woody został porwany przez chciwego kolekcjonera zabawek, i aby go ocalić czeka Cię prawdziwy wyścig z czasem. Wszystko zależy od Ciebie!



Odkryj 15 barwnych, przepełnionych akcją etapów

Baw się ze swoimi ulubionymi filmowymi bohaterami w tym pięknym trójwymiarowym świecie

Znajdź specjalne zabawki, aby wypełnić misję - np. rewelacyjne odrzutowe buty

Disney • PIXAR

TOY STORY 2

Buzz Lightyear to the Rescue!

PlayStation

Disney INTERACTIVE

Traveller's Tales

ACTIVISION®

Dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

Original Toy Story Elements © Disney. Toy Story 2 Elements © Disney/Pixar. Wszelkie prawa zastrzeżone. © Disney. © Disney/Pixar. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Traveller's Tales. Wydane i rozpowszechniane przez Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie pozostałe nawy i znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

"PlayStation" i "PlayStation" są zarejestrowanymymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc.

Mam już dosyć, ale chcę jeszcze!

opracował: Grabarz

CZY WIECIE CO ŁĄCZY SATANIZM, TOSTER, HAZARD NIELETNICH, ANDRZEJA GOŁOTĘ, KOLEKCJONERÓW OWADÓW I PADACZKĘ? PEWNIE POMYSŁÓW MACIE KUPĘ, ALE JEST TYLKO JEDNO PRAWIDŁOWE ROZWIĄZANIE: SZALEŃSTWO Z JAPONII, MISTRZOSTWO MARKETINGU, PERFEKCJA PROJEKTANTÓW, STRATEGICZNY CUD NASZEGO WIEKU, JEDNO NAZWISKO: SATOSHI TAJIRI I JEDNO SŁOWO: POKEMONI

ZAPRASZAMY DO LEKTURY ARTYKUŁU, KTÓRY OPOWIADA O TYM JAK JEDNA IDEA ZRODZONA W UMYŚLE DWUNASTOLATKA ZMIAŻDŻYŁA "DOROSŁĄ" KONKURENCJĘ W POSTACI GENIALNIE WYGENEROWANYCH FANTASTYCZNYCH SUPERŚWIATÓW... ARTYKUŁU, KTÓRY OPOWIADA O TYM JAK ROBI SIĘ NAPRAWDĘ WIELKIE PIENIĄDZE.

WSZYSTKO CO CHCIAŁBYŚ WIEDZIEĆ, A BOISZ SIĘ ZAPYTAĆ... Idea gry jest pozornie prosta: mamy oto świat na pozór podobny do naszego. Są w nim ludzie i rosną drzewa. I wszystko toczy się zwykłym torem. Jednakże jest coś co odróżnia ten świat od naszego: istnienie Pokemonów.

Pokemony to bardzo niejednorodna grupa zwierząt. Są one do siebie tak niepodobne, że aż czasem trudno uwierzyć, że cokolwiek ich łączy. Część z nich daje się jednak hodować i tresować. Każdy ma inny charakter i moce. Stanowią one w końcu doskonałą grupę zwierząt obronnych przed pozostałymi pokemonami - dzikimi i nieujarzmionymi. Gdzie miejsce dla ciebie? Otóż ty jesteś w tym świecie trenerem i badaczem Pokemonów za razem. Hodujesz sobie wybrane osobniki, wozisz je po turniejach, a z drugiej strony przemierzasz świat, by spotykać nie poznane, tajemnicze ich odmiany i próbować oswajać. We wszystkich podstawowych (nie licząc np. bilardów) grach o Pokemonach chodzi o to samo: masz stać się największym znawcą Pokemonów na świecie. A zważywszy na fakt, że zwierząt owych można spotkać blisko 200 odmian, a poza tym każdy żyje gdzie indziej i pojawia się tylko w określonych sytuacjach - robota nie jest prosta.

Całość przypomina do złudzenia krzyżówkę przygodówki, erpega i tamagotchi.

WSZYSTKO W CO CHCIAŁBYŚ SIĘ BAWIĆ, ALE NIE MASZ ZABAWEK... Satoshi Tajiri był jeszcze wesołym nastolatkiem, gdy w jego czarnowłosej głowie zalśniła pierwsza myśl o takiej zabawie. Jako wielki miłośnik owadów, zbierał ich pełne słoiki. Potem katalogował najprzeróżniejsze gatunki, wypisywał wiadomości o nich, tropił. Chciał mieć je wszystkie! Dziś sam przyznaje, że to z owej pasji właśnie wyrosła idea Pokemona. Dziś jako trzydziestokilkulatek mówi: Nie tworzyłem Pokemona jako czegoś wyjątkowego. To nie miał być hit. Choć prace trwały sześć lat i dopracowywaliśmy system szkolenia Pokemonów, rozwoju, założenia świata - była to zupełnie normalna praca. Tak naprawdę zrobiłem po prostu grę, w którą sam bardzo chciałem zagrać. Którą mógłbym pokochać.

Miłość koderów to ważna muza, która musi unosić się nad superhitem. Przypomnijcie sobie, że dokładnie to samo mówili autorzy kultowej PARAPPy.

WSZYSTKIE PIENIĄDZE ŚWIATA JAKIE CHCIAŁBYŚ MIEĆ, A MASZ ZA KRÓTKIE ŁAPKI... Wydanie pierwszych japońskich Pokemonów poprzedzono rzetelną, świetnie przygotowaną kampanią reklamową: spoty w telewizji, krótkie filmiki, komiksy, a w efekcie, w samym roku 1997 - 4 miliony gier o kieszonkowym potworze sprzedanych na Game Boya. To już nie zabawa.

Stało się jasne, że Nintendo odkryło ślad po żyle złota i albo zaczną kopać, albo się zawali.

Tu pozwolę sobie na chwilę przystanąć, celem wyjaśnienia pewnego zjawiska ekonomicznego. Trzeba wam otóż wiedzieć, że w branży hobbystycznej - a taką jest branża gier, jak i w wielu innych liczy się czas. Przychodzi czas Lary Croft - tłoczymy ją tak długo, aż wyciśniemy z pomysłu ile się da. I najszybciej jak się da! Dzieciaki i hobbyści mają zmienne gusta - jeśli wydamy coś po tym jak im się zmienią upodobania - stracimy kasę. Jest moda na New Kids on the Block? Uderzamy w NKOTB. Jest Moda na Spice Girls? Promujemy i mordujemy dziewczyny koncertami - za rok, dwa nikt już nie będzie ich tak kochał. Logicznym stało się więc dla Nintendo: albo teraz pchniemy Pokemona, albo nikt nie da nam już tej szansy w przyszłości.

NIE TWORZYŁEM POKEMONA JAKO CZEGOŚ WYJĄTKOWEGO. TO NIE MIAŁ BYĆ HIT. CHOĆ PRACE TRWAŁY SZEŚĆ LAT I DOPRACOWYWALIŚMY SYSTEM SZKOLENIA POKEMONÓW, ROZWOJU, ZAŁOŻENIA ŚWIATA - BYŁA TO ZUPEŁNIE NORMALNA PRACA.

Teraz albo nigdy! Pokemon uderzył nawałem produktów przyćmiewających wszystko co do tej pory miało miejsce w grach elektronicznych! Plecaki, pudełka śniadaniowe, aparaty fotograficzne, komiksy, filmy animowane: co tydzień, codziennie, w końcu sześć razy dziennie! Buty, sztućce, maskotki, tostery, zegarki, kalkulatory, gry karciane, zabawki pokemona, domki pokemona, koledzy pokemona... AAAAAAAA!!!! Wszystko!!! Rozumiecie? W s z y s t k o !

I w końcu - niestety - Pokemon okazał się za wielki, żeby pomieściły go tylko wyspy japońskie. Gdy okazało się, że oba wielkie supersklepy - Pokemon Center - w Osace i Tokyo przyciągają także turystów postanowiono wysłać Pokemona w świat.

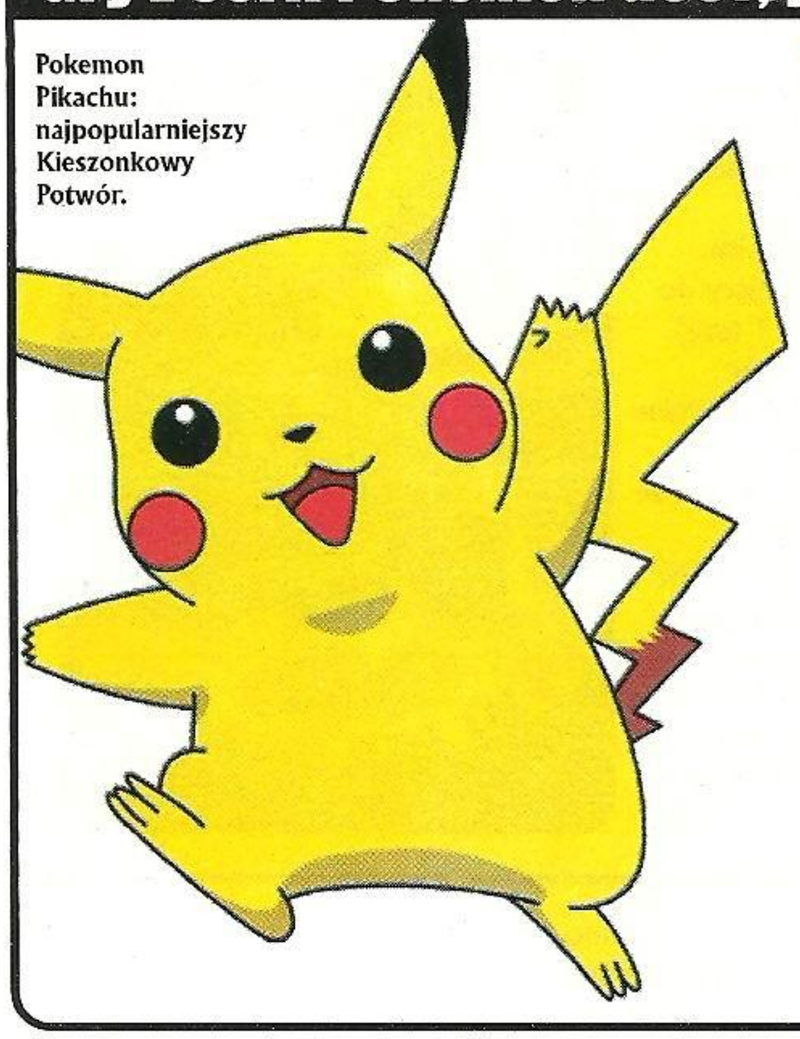
Sprawa nie była jednak prosta. Pokemon wymyślony został jako gra na wskroś japońska. Sześć lat przygotowań i celowego profilowania wyglądu świata kieszonkowego potwora oraz scenariuszy jego przygód na modłę japońską, nie mogło być ot tak przerzucone na rynek amerykański.

Producent, Shigeru Miyamoto wspomina: ,,Jedna z pierwszych opinii specjalistów, kiedy zaczynaliśmy prace nad projektem [amerykańskiego Pokemona - przyp. red.] brzmiała: to nigdy się nie przyjmie. Postacie są tak japońskie, że nigdy nie sprzedacie ich Amerykanom."

WSZYSTKIE SERCA ŚWIATA, KTÓRE CHCESZ PODBIĆ I STAĆ CIĘ NA TO... Nie trzeba było jednak wiele roboty. Przetłumaczono zaledwie nazwy miejsc oraz imiona bohaterów i poszczególnych istotek. Było to o tyle trudniejsze, że Amerykanie grali już w Pokemona z nazwami japońskimi i nie wiadomo było jak przyjmą się nowe propozycje. Tak czy owak np. dźwięczne imię Fushigidane przełożono na Bulbasaur - co, jak się dziś okazuje, nie sprawiło różnicy amerykańskim dzieciakom, które używają wymiennie jednej bądź drugiej. Z kolei najsłynniejszy z Pokemonów - Pikachu nie został przetransformowany. "Pika" po japońsku to błysk światła.

Z tym "błyskiem" miało Nintendo nieco problemów. Stało się to jednego z wieczorów, kiedy w dobranocce - kolejnym odcinku japońskiej kreskówki o Pokemonie, dzielny Pikachu błysnął tak radośnie, że mrugające czystą bielą ekrany telewizorów powaliły na podłogę kilkanaścioro japońskich dzieci z objawami epilepsji. Media zawrzały: "Pokemon zabija dzieci!".

Gry z serii Pokemon dostępne na całym świecie



Pokemon Pikachu: najpopularniejszy Kieszonkowy Potwór.

W Japonii

Pokemon Red	GameBoy
Pokemon Green	GameBoy
Pokemon Blue	GameBoy
Pokemon Yellow	GameBoy
Pokemon Stadium	Nintendo 64
Pikachu Genki Dechu	Nintendo 64
Pokemon Card GB	GameBoy
Pokemon Stadium 2	Nintendo 64
Pokemon Snap	Nintendo 64
Pokemon Pinball	GameBoy Color
Pokemon Gold	GameBoy Color
Pokemon Silver	GameBoy Color

W USA

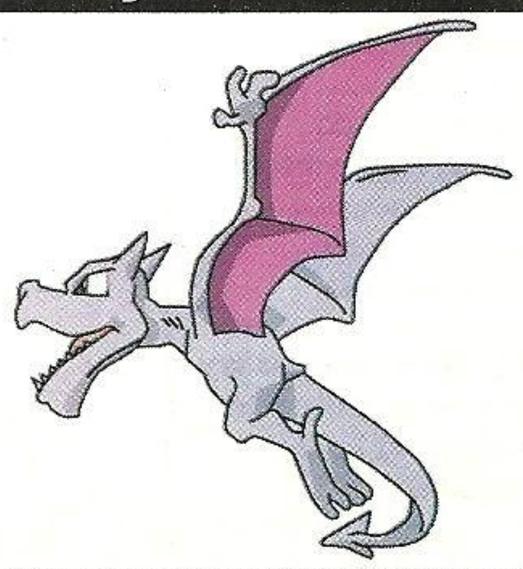
Pokemon Red	GameBoy
Pokemon Blue	GameBoy
Pokemon Pinball	GameBoy Color
Pokemon Snap	Nintendo 64
Pokemon Yellow	GameBoy

W Europie

Pokemon Red	GameBoy
Pokemon Blue	GameBoy

Błyskotliwa kariera pana Satoshi Tajiri

1981 - wygrywa nagrodę dla projektantów - "Game Idea", sponsorowaną przez Segę.
1982 - zakłada magazyn "Game Freak", gdzie recenzuje i analizuje gry.
1989 - zaczyna brać udział w projektach dla Sony, Nintendo i Segi.
1990 - powstaje pierwszy pomysł stworzenia gry o śmiesznych istotkach.
1994 - gra nazywać się będzie POKEMON od angielskiego Pocket Monster - czyli Kieszonkowy Potwór. Ma być po prostu kolejną grą na GameBoya.
1996 - POKEMON zostaje wydany w Japonii. I nie jest "po prostu kolejną grą"...



Co to są gry karciane czyli "karcianki"?

Zabawa w Collectable Card Games (CCG) u nas zwanych "karciankami" polega na tym, że kupuje się tzw. starter - pudełko z kilkudziesięcioma kartami, gdzie także mieści się instrukcja gry. Każda z kart ma swoją nazwę i reprezentuje przedmiot, umiejętność, cechę, postać, itp. Każda z kart ma też swoją moc (np. przedmiot dodający do siły jeden punkt, albo zatrzymujący przeciwnika na 1 turę). I teraz kompletuje się talię jak drużynę - tak, żeby moc zawarta w jej kartach najlepiej współgrała podczas pojedynku z graczem - przeciwnikiem.
Najwięcej jest kart popularnych (common), potem są rzadkie (uncommon) i unikatowe (rare) - te ostatnie mają hologramy i są najsilniejsze. Teraz kolekcjonerzy wymieniają się na karty - im rzadsza karta, tym więcej się za nią bierze, albo kupują busterki - zamknięte opakowania po kilka kart, gdzie od czasu do czasu trafi się jakaś rzadka karta. Na tym polega robienie kasy na karciankach. A systemów jest kupa - na przykład popularny wśród fanów Mangi i Anime "Ani-Mayhem". Pokemon jest tylko jednym z wielu.

Kilka miesięcy później para amerykańskich nastolatków podała firmę Nintendo do sądu, przez to, że musieli rozbić swoją skarbonkę, gdyż chcieli kupić sobie busterek do karcianki o Pokemonie i wszystkie karty były "popularne". A zatem uważają, że Nintendo promuje hazard wśród dzieci! "Pokemon - sprowadza dzieci na manowce!"

Wielki cień padł również na Nintendo, gdy odezwali się amerykańscy chrześcijanie twierdzący, iż Pokemon hołduje obcym wartościom, odwraca uwagę dzieci od prawdziwych problemów, sugeruje, że magia jest obecna na świecie. W kilkunastu amerykańskich szkołach zabroniono przynoszenia kart Pokemonowej karcianki i Game Boyów w ogóle w progi budynku szkolnego. Kilka małych firm próbowało oskarżyć Nintendo o to, że monopolizuje rynek, gdyż nie chciało im sprzedać praw do produkcji maskotek Pikachu. ***"Pokemon dziełem szatana!"***

Nintendo jednak nie przejęło się tym zbytnio, tak jak nie przejęli się tym odbiorcy Pokemonów. Promocja Czerwonego i Niebieskiego Pokemona w stanach była widowiskiem wartym dwadzieścia milionów dolarów. Odbywały się pokazy, przedstawienia, w Pokemonowe loga pomalowano dziesięć garbusów i rozesłano jako ruchome reklamy po całych Stanach. Nagrano także grubo ponad milion kaset wideo, prezentujących Pokemona, podstawowe zasady gry i zawierających śliczny, wprowadzający w świat gry filmik. Co zrobiono z tymi kasetami? Rzecz jasna za darmo rozesłano do użytkowników konsol w USA.

Jak dotąd sprzedano 4 miliony wspomnianych Pokemonów w USA. Samych gier. Sprzedano prawa do produkcji zabawek takim amerykańskim smokom biznesu jak Hasbro (właścicielowi MicroProse, praw do Monopoly, Action Mana, gier do Atari, Scrabble czy Furby!), zaczęły się przecieki filmów z japonii - dzieciaki oszalały. Andrzej Gołota poskarżył się nawet w jednym z wywiadów, że jego córka maniakalnie wyciąga od niego kasę na bustery do karcianego Pokemona. Ameryka zdobyta.

CAŁA PRZYSZŁOŚĆ, KTÓRĄ CHCIAŁBYŚ ZOBACZYĆ, A MOŻESZ JĄ SAM WYKREOWAĆ...
Rozwój idei Pokemona jest w dużym stopniu kierowany przez Nintendo. Z drugiej jednak strony pojawiają się pomysły coraz bardziej odbiegające od początkowych zamysłów twórców kieszonkowego potworka (np. Mewtwo).

Wiadomo także, że Pokemony ruszą w kierunku wyznaczonym przez dwie ostatnie superprodukcje Nintendo - Pokemon Gold i Silver - gier na konsolkę Game Boy Color.

I rzeczywiście dla "wyjadaczy Pokemona" postęp będzie potężny. By wymienić tylko kilka usprawnień Pokemona Silver i Gold, powiedzieć trzeba o tym, że:

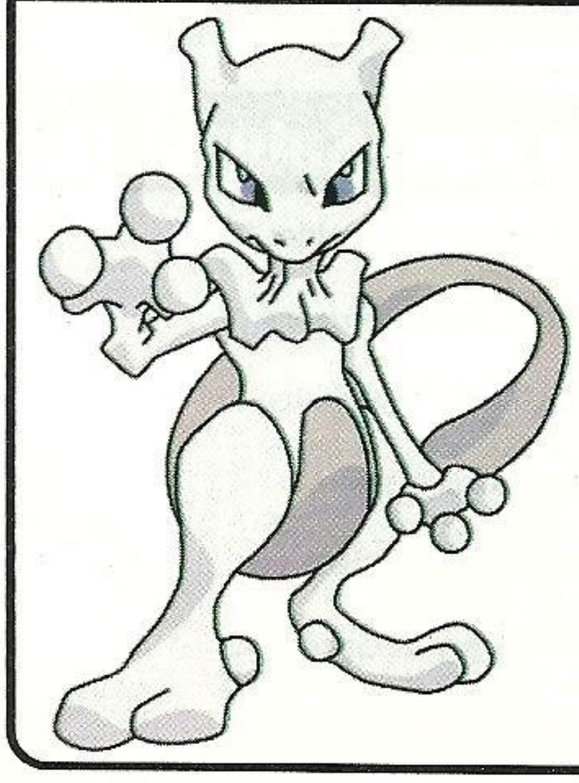
Podczas załadowania gry po raz pierwszy ustawiać się będzie aktualny czas i datę. Niektóre Pokemony pojawiać się będą tylko o określonych porach dnia, inne wręcz w pewne tylko dni. Poza tym, gdy za oknem gracza będzie się ściemniać, w grze także zapadnie zmierzch.
Będzie sobie można ustawić wygląd okienka i najwygodniejszy dla siebie układ ramek.
Pojawi się nowy rywal naszego głównego bohatera (rzecz jasna zły - swojego Pokemona np. podle ukradł) i ponad 100 nowych Pokemonów!!!
Pokemon przestanie być obojnakiem. Pojawią się panie Pokemony i panowie. Jak mówią sami koderzy - będzie to ważne w momencie, gdy będziemy chcieli rozmnażać Pokemony. A będzie to możliwe.
Pojawi się usprawniona encykopedia Pokemonów i nowe urządzenie - Pokegear. Za kasę będzie można kupić doń specjalne karty, dzięki którym można będzie słuchać stacji radiowych nadających w świecie Pokemona, a tam muzyki i programów o hodowli Pokemonów. Na tychże kartach będą także telefony do największych hodowców Pokemonów, do których będzie można sobie zadzwonić z pytaniem o radę.
Encyklopedia Pokemonów, którą sam uzupełniasz podczas gry (obserwując pokemony i badając je) będzie mogła być wydrukowana dzięki słynnej drukarce do Game Boya, którą Nintendo wypuściło jakiś czas temu.

Jakie więc wnioski: przede wszystkim gra dla kolekcjonerów w jeszcze szerszym wydaniu. Więcej lokacji, więcej potworów, możliwość drukowania informacji o zwierzakach. Po wtóre jeszcze większe zbliżenie do tamagotchi: obecne w grze pory dnia i zwyczaje Pokemonów, każą w końcu niejednemu wstawać o piątej rano tylko dlatego, żeby spotkać pewną rzadką odmianę Pokemona, która wychodzi z ukrycia jedynie wczesnym świtem. Poza tym możliwość rozmnażania! Po trzecie większa interakcja ze światem gry i rozbudowa jego realiów: wspomniane już pory dnia i stacja radiowa.
Te trzy kierunki są według mnie podstawowymi. No i co? Nie brzmi zachęcająco? Miałem okazję testować stare Pokemony na Game Boyu - recenzję znajdziecie obok. Polecam lekturę wszystkim niedowiarkom.
A wracając do tematu: czy tego chcemy czy nie, świat Pokemonów rośnie w tempie zastraszającym i nie zapowiada się, by na razie temat stracił na sprzedawalności. Pamiętajmy wreszcie, że są jeszcze propozycje dla posiadaczy Nintendo 64, o których firma nie wypowiada się zbyt szeroko.

WSZYSTKO DOBRE, CO SIĘ DOBRZE KOŃCZY...
A tym czasem u nas, w Polsce, Pokemon nie zdobył jeszcze tak wielkiej popularności. Karcianka sprzedaje się słabo, gry na konsole - niespecjalnie. Może dlatego, że strasznie trudno je kupić - nakłady na rynek brytyjski i niemiecki, z których przecież importujemy błyskawicznie wyczerpały się w macierzystych krajach - stąd i kłopoty z ich zdobyciem. Dla porównania: w USA karcianka Pokemon była pierwszą, która przebiła słynną "Magic the Gathering" - grę karcianą, która uzależniła od siebie miliony, a nawet jej taktyka jest wykładana w kilku amerykańskich i japońskich szkołach biznesu. MtG była do tej pory monstrum niedosięgnionym dla nikogo ani niczego. I kto to wszystko zdeptał? Żółty, puchaty zwierzaczek z wielkimi, czarnymi oczami. Pika-chu. Symbol kasy, która już dawno przestała mieścić się w kieszeni. Ale także i - co ma za zadanie dowieść znajdująca się na stronie obok recenzja - gra, która najwyraźniej warta jest tej kasy.

ANDRZEJ GOŁOTA POSKARŻYŁ SIĘ NAWET W JEDNYM Z WYWIADÓW, ŻE JEGO CÓRKA MANIAKALNIE WYCIĄGA OD NIEGO KASĘ NA BUSTERY DO KARCIANEGO POKEMONA. AMERYKA ZDOBYTA.

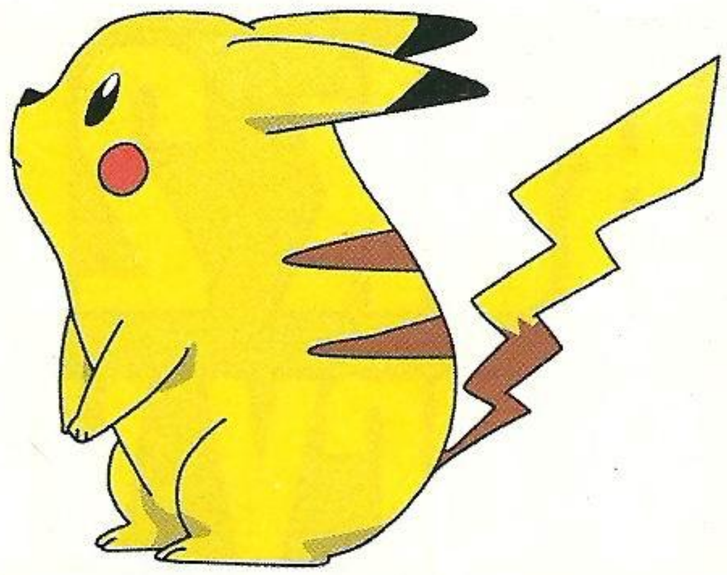
Kim do diabła jest Mewtwo?



Mewtwo to pierwszy Pokemon, który został zaprogramowany genetycznie jako SuperPokemon. Niestety eksperymenty wymknęły się spod kontroli (jak zwykle) i Mewtwo zbiegł z laboratorium, by nabyć moce i wiedzę o wiele większą od któregokolwiek z Pokemonów. Teraz organizuje regularne turnieje (vide Mortal Kombat), w których udowadnia, że nie jest przeciętnym Pokemonem.
I próbuje wmówić innym, że nie jest tylko maszyną do zabijania.
(O rany, to już jest chore - Gsh)

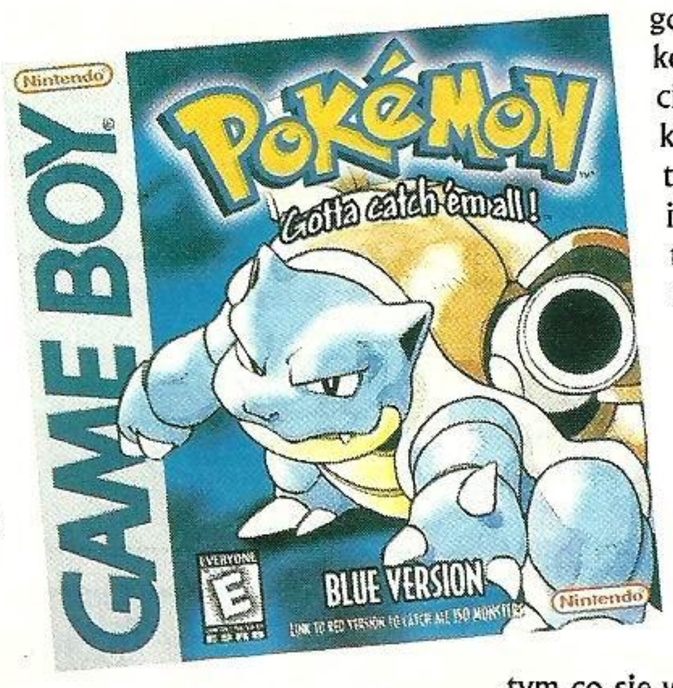
POKE-GRY!

POKEMON RED | POKEMON BLUE



Nie byli chyba tak zaskoczeni naukowcy, kiedy stracili drugą sondę na Marsie, ani sam twórca Pokemona, że jego gra stała się takim hitem, ani pewnie nie byłby tak zaskoczony Nostradamus tym, że koniec świata nie nadszedł jak byłem ja, biorąc do ręki Game Boya i dwie gry z serii o Pokemonie: RED VERSION i BLUE VERSION.

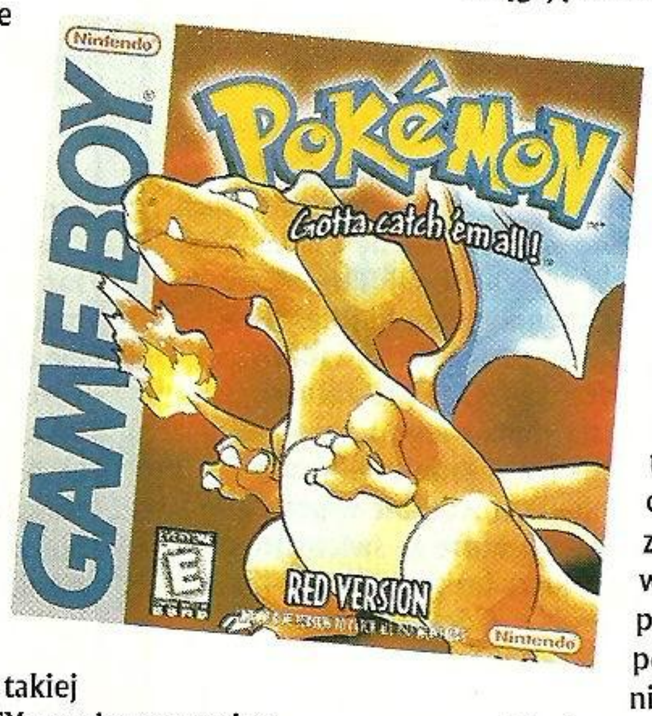
Gry obie są do siebie tak podobne, że można je właściwie recenzować jako jedną. W obu zaczynasz jako Ash (choć imię możesz sobie zmienić) i od razu dostajesz się w ręce doktora Oaka. Żyjesz w świecie, gdzie za każdym krzaczkiem czają się Pokemony - różnego rodzaju zwierzątka, dające się hodować, tresować i wychowywać, a także mają różne umiejętności. Doktor Oak jest za to znawcą Pokemonów i od razu na początku gry daje ci jednego w prezencie. Od tej pory - przemierzając świat i podglądając zwyczaje innych Pokemonów będziesz miał za zadanie stać się największym znawcą tychże zwierząt. Będziesz zatem szkolił swoich wychowanków, woził ich na turnieje, łapał lub kupował kolejne Pokemony i opisywał w swojej encyklopedii Pokemonów coraz to nowe, odkryte odmiany tych zwierząt.



Lokacje są doprawdy ogromne. Wszędzie pełno sklepów, sal treningowych, znajomków - cały świat tej gry szaleje na punkcie Pokemonów. Po ulicach miast wałęsają się ludkowie, z którymi możesz porozmawiać, w wysokiej trawie czają się dzikie Pokemony, które nie przegapią okazji by cię zaatakować - co z kolei wystawia na próbę twoich wychowanków, którzy zawsze staną w twojej obronie. Poza głównym celem gry pojawią się - rzecz jasna - małe epizody: tu coś załatw, poszukaj czegoś, to zanieś, owo odnieś - jak w przygodówce, ale prościej. Tak to właśnie wygląda.

I mówiąc szczerze gra owa w żaden sposób nie przebiłaby się w świecie konsol, gdyby nie fakt, że jest grą na Game Boya. Wobec takiej konkurencji jak FINAL FANTASY, czy inne potężne RPGi, POCKETMONSTER padłby szybko. Na Game Boya jednak jest nie tylko grą bez konkurencji, ale niemal grą idealną.

Bawiąc się bowiem w pociągach, tramwajach, autobusach i na przystankach - tam, gdzie Game Boy sprawdza się najlepiej - doświadcza się tego co dotychczas miało miejsce tylko w przypadku książek: z zimnego, szarego, nudnego świata, zaglądasz przez małe okienko konsolki do miejsca zupełnie innego: bajkowego, tajemniczego, niepoznanego! Tam toczysz inne życie: masz swoje stadko Pokemonów, trenujesz je, masz już znajomych i przede wszystkim wiesz, że mnóstwo jeszcze przed tobą do odkrycia. Z każdą chwilą przekonujesz się, że świat ów ma jeszcze wiele tajemnic: od odmian Pokemonów począwszy, po nowe moce tych zwierząt, które już masz. Tak więc wypytujesz, obserwujesz, wyciągasz wnioski. A tu znów jakaś walka, która choć odbywa się na tury i wybierasz przed każdą jaką czynność wykona twój Pokemon, to nie traci nic ze swojego nasyconego emocjami charakteru.



Wiesz, że za każdym razem, gdy wyjmiesz z kieszeni konsolę, zauważysz coś ciekawego, stanie się coś, co każe ci się zastanawiać nad tym co robić dalej w zupełnie innym świetle - np. jeden z twoich Pokemonów zginie, lub jego moc niespodziewanie wzrośnie o kilka poziomów.

Grałem już w kilka gier na Game Boya, ale właściwie dopiero POKEMON, rozbudził we mnie instynkty kolekcjonera, sprawił, że naprawdę zacząłem interesować się tym co się w owym małym świecie dzieje. Jak on działa? Jak lepiej się doń wpasować?

W POKEMONA nie będziecie grać po to, by szybko skończyć. Będziecie grać po to, by odkryć coś nowego. Choćby mała informacja o Bulbasaurze, czy Rattatach - co jedzą, jakie osiągają rozmiary. Wydaje się banalne, ale sama eksploracja świata sprawia niebywałą wręcz przyjemność.

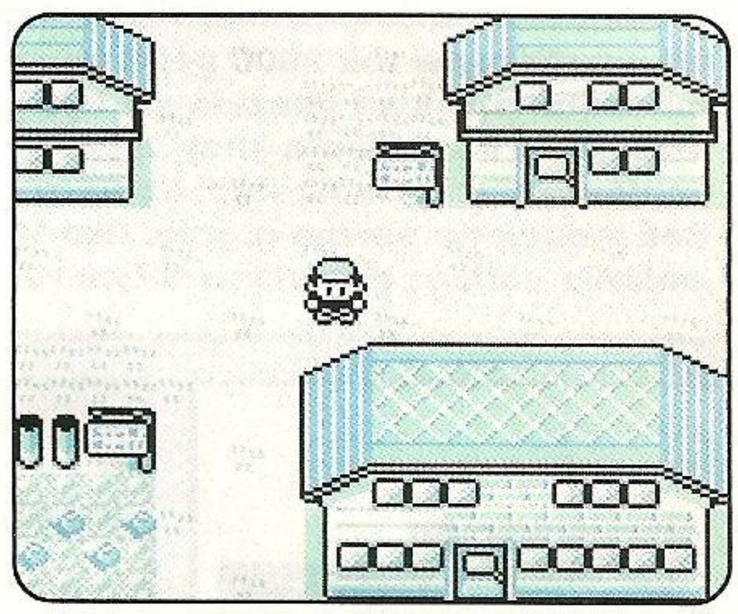
Niewiele jest różnic między POKEMONAMI RED i BLUE. Niemniej jednak wersja BLUE jest chyba nieco ciekawsza dla graczy ze względu na fakt, że Pokemony występujące w niej są nieco silniejsze, a także jest tu więcej rzadkich okazów. Poza tym ikonki zwierzątek wydają się być wykonane z większym polotem. Tym samym przeto, polecam raczej wersję niebieską.

Dla kogo ta gra i czy warto? Pewnie, że warto. Nie pozostawiają nic do życzenia założenia świata, mechanika i kod są bez zarzutów - POKEMON RED i BLUE to kawał prześwietnej, dokładnej i rzetelnej japońskiej roboty. Gra, która może sprawić, że poczujesz się naprawdę jak wielki obserwator małego, tajemniczego światka, przez magiczne okienko Game Boya. Ta gra ma po prostu klimat, który nie mieści się w małym opakowaniu minikonsoli firmy Nintendo.

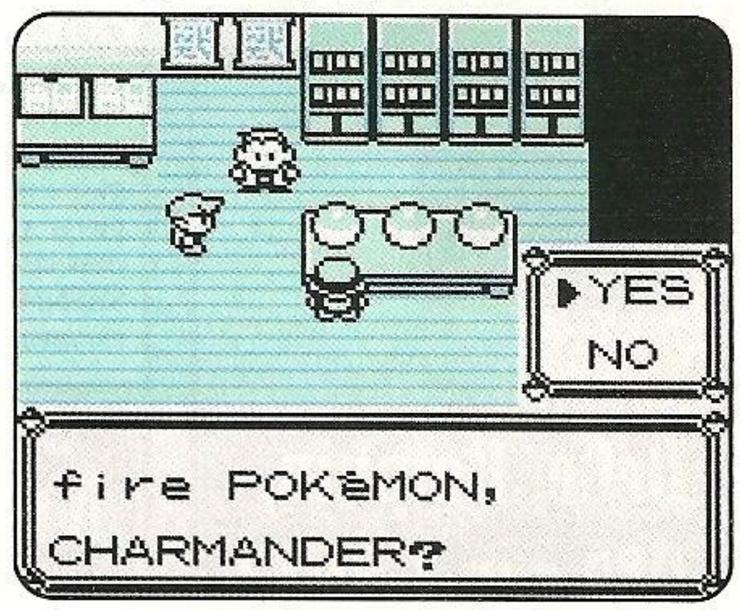
Grabarz

OCENA: 8

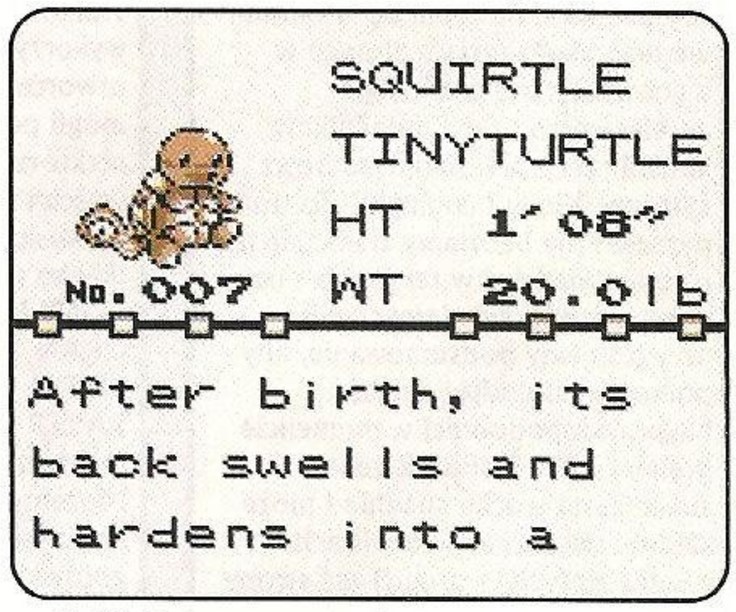
■ **Wydawca:** Nintendo ■ **Producent:** GameFreak
■ **Liczba Graczy:** 1/2 (link) ■ **Platforma:** GameBoy



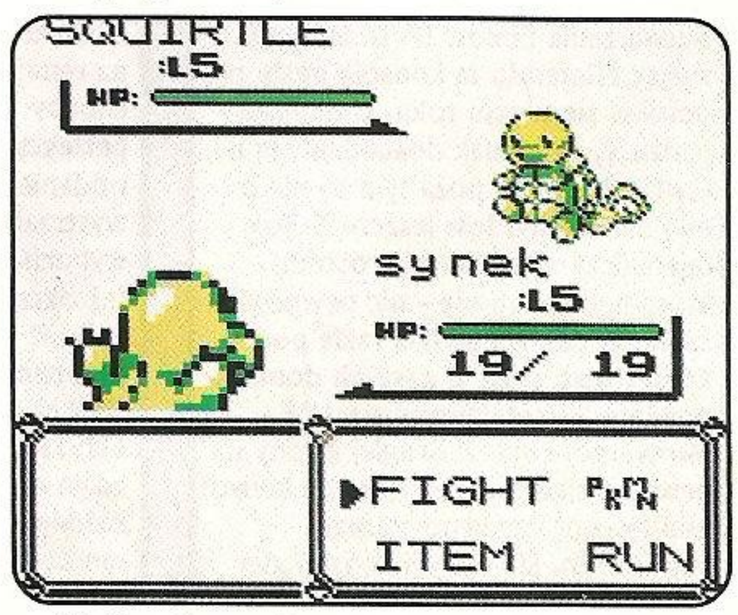
■ **Tak wygląda osada, w której wychował się bohater gry. Teraz wyruszy w wielki świat...**



■ **Pierwszego Pokemona otrzymujemy w prezencie od profesora Oaka. Można wybrać spośród trzech.**



■ **Każdy Pokemon ma swoje specyficzne cechy różniące go od innych.**



■ **Walka odbywa się w systemie turowym, znanym z RPG'ów na duże konsole. System sprawdza się.**

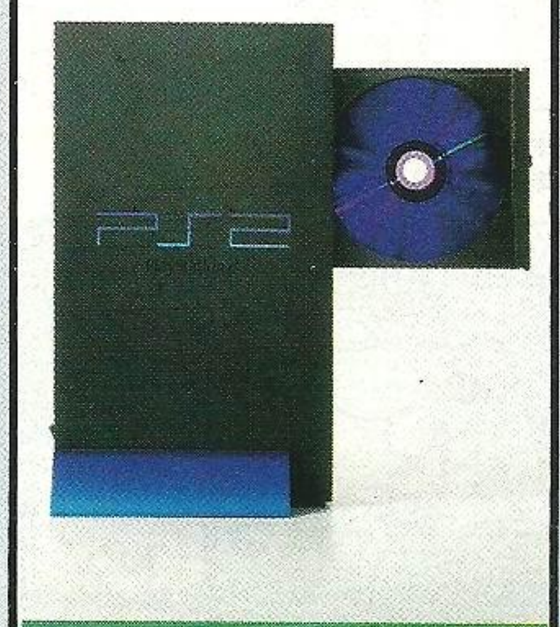
Rok 2000 a gry video

Wkaczaliśmy w rok 2000 pełni obaw. Tymczasem milenijna pluskwa okazała się być jedynie kolejną maszynką do robienia kasy, a jak wiadomo prawdziwy koniec tysiąclecia nastąpi dopiero w tym roku. Coś jednak na pewno drgnie. Oto 10 rzeczy, które zmienią oblicze gier video w tym roku.

txt: Gulash

Gry dla „nowych graczy"

Pamiętacie z raportu Vala B. z ATEI automatowy symulator koparki wydany przez Taito? BRAVE FIREFIGHTERS Segi, w którym do spowitego płomieniami ekranu ładuje się ze strażackiej sikawki? Matę do tańczenia w DANCE DANCE REVOLUTION? Czy wreszcie specjalne kontrolery do symulacji pociągu DENSHA DE GO, lub do BEATMANII? Nie ulega wątpliwości, że rok 2000 przyniesie nowe trendy związane z grami video. To było widać choćby po wysypie gier "wędkarskich" w okresie kilku ostatnich miesięcy. Skoro takie pozycje wciąż się ukazują, możemy przypuszczać, że istnieje na nie popyt. A zatem dlaczego nie wydać gier myśliwskich? Łyżwiarskich? Skoro powstał symulator koparki, to dlaczego nie? Podczas TOKIO GAME SHOW byliśmy świadkami szturmu tłumu młodych Japończyków na grę będącą symulatorem kucharza... Na GameBoya powstała niedawno pozycja pod tytułem BILLY BOB'S HUNTIN 'N' FISHIN, która pozwala wcielić się w rolę miłującego polowania i wyprawy na ryby amerykańskiego wieśniaka. Producenci gier w poszukiwaniu nowych tematów nie zawahają się w eksploatowaniu nawet najbardziej absurdalnych tematów. Jednocześnie możemy być pewni, że nie zabraknie nam i standardowej, ulubionej „komerchy" w postaci choćby FIFA 2001 i innych jej podobnych.

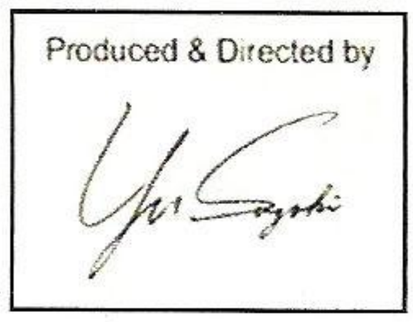


DeCe, Dolphin, PS2 czy X-BOX?

Tak jak posiadacze PeCetów, którzy aby pozostać na topie będą musieli wrzucić około tysiąca złotych w najnowszą kartę graficzną z akceleratorem, tak i miłośników konsol czeka przesiadka na nowe systemy. Kiedy i co kupić? To trudne pytanie i nie będziemy starać się na to odpowiedzieć w tej chwili - na pewno w odpowiedniej chwili przygotujemy podsumowanie, aby pomóc wam podjąć decyzję. Najprawdopodobniej w momencie premiery PlayStation 2 cena Dreamcasta trochę spadnie i może zacznie oscylować w okolicach tysiąca złotych, z drugiej zaś strony nie ma co liczyć na to, że PS2 będzie kosztować mniej niż dwa tysiące, ale za to będzie oferować możliwość odtwarzania filmów DVD. Dolphin... znając Nintendo ta konsola może nie pojawić się w tym roku, choć mamy nadzieję, że jednak dostaniemy ją na Gwiazdkę, a tak poza tym to nic o niej nie wiemy. Jest jeszcze X-Box, tajemnicza skrzynka Microsoftu, która będzie lub nie - nic pewnego, same plotki. W każdym razie pod koniec tego roku w naszych domach powinny już znajdować się 128-bitowe potwory. Z drugiej strony na pewno pojawienie się nowych konsol obniży cenę zarówno starego PlayStation, jak i oryginalnych gier i akcesoriów. Rynek nie będzie czekać na spóźnialskich, trzeba się będzie decydować.

Osobistości czyli nazwisko przed tytułem

Podobnie jak w przypadku hollywoodzkich superprodukcji filmowych, tak i w grach jeszcze większą rolę odgrywać będą znane nazwiska. Zamiast nazwisk aktorów (aka "Schwarzenegger Commando") występować tu jednak będą nazwiska uznanych producentów, które będą gwarancją jakości produktu. Jednym z pierwszych przykładów potwierdzających te słowa jest SHENMUE. Tam bowiem jeszcze przed ekranem tytułowym pojawia się specjalny screen ze ślicznym wykaligrafowanym "YS", a po chwili napis "Yu Suzuki Game". Większość firm ma swoich "guru", którzy wcześniej zdobyli uznanie wśród graczy, a każdy ich krok, bądź wypowiedź są obserwowane przez zajmujące się zagadnieniami gier video magazyny. Dość wspomnieć o takich nazwiskach jak wspomniany już mr. Suzuki, Yoshika Okamoto (Capcom - twórca Residentów), Hironobu Sakaguchi (Square - Final Fantasy), Yui Naka (Sonic Team - Sonic) czy bezsprzecznie najbardziej lubiany i najczęściej cytowany Shigeru Miyamoto (Nintendo - Mario, Zelda). O tych nazwiskach będzie jeszcze głośniej w roku 2000.

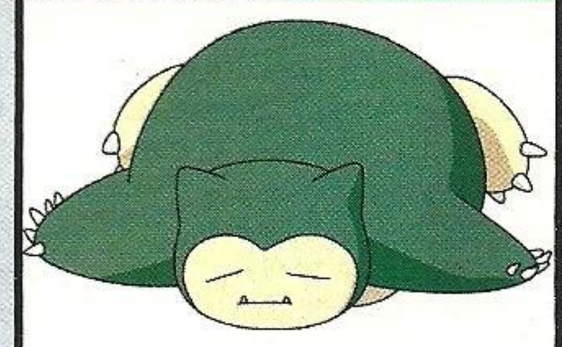


Nowa jakość dźwięku w grach

Niemal na pewno w roku 2000 dźwięk odegra olbrzymią rolę w grach video. Jeszcze rok temu na wykorzystywanie licencjonowanych utworów muzycznych w swoich grach mogli pozwolić sobie jedynie niektórzy twórcy - dziś niemal każde wyścigi na soundtracku mają znane nazwiska czy kawałki. Żeby nie sięgać daleko pamięcią wystarczy wspomnieć TONY HAWK'S SKATEBOARDING, GRAN TURISMO 2, TWISTED METAL 4, gry EA Sports... A RIDGE RACER 5 na PS2? Napis "music from real techno artists" mówi wszystko. Możemy więc przyjąć, że firmy posiadające odpowiednią ilość gotówki będą dalej pakować do gier przeróżne (najlepiej znane) piosenki. Podążając dalej tropem nowej jakości nie można nie wspomnieć o efektach dźwiękowych, które także mają szansę na renesans - przypomnijcie sobie choćby MEDAL OF HONOR z perfekcyjnym, realistycznym oddaniem efektów dźwiękowych wystrzałów, wybuchów czy też okrzyków. Lub też ponownie GRAN TURISMO 2, gdzie silnik każdego samochodu był osobno nagrywany przez inżynierów dźwięku. Kolejna sprawa to profesjonalni lekorzy. Infantylne głosy aktorów występujących w dialogach w RESIDENT EVIL 2 większość graczy potraktowała z przymrużeniem oka.
Pojawienie się w rok później rewelacyjnie pod względem aktorskim udźwiękowionego METAL GEAR SOLID zmusiło niektórych do rewizji poglądów. Śmiejemy się z lamerskich głosów w HOUSE OF THE DEAD 2, ale jak długo jeszcze będziemy się śmiać z im podobnych? Sądzę, że niezbyt. I sądzę, że producenci gier też zdają sobie z tego sprawę.
Ostatnie już zagadnienie to nowe technologie stosowane w przekazie dźwięku. Niektóre ze świątecznych pozycji noszą już znaczek "Dolby Surround"... Coraz więcej osób posiada zestawy kina domowego (bądź wieże) z pięcioma głośnikami rozstawionymi naokoło fotela. Wierzcie mi - słuchając trójwymiarowego dźwięku na przykład z JET FORCE GEMINI nie ma się ochoty na powrót do trzeszczącego głośniczka w telewizorze. Będzie więcej gier z Dolby Surround - to dopiero początek.

Medal of Honor zachwyca jakością dźwięku

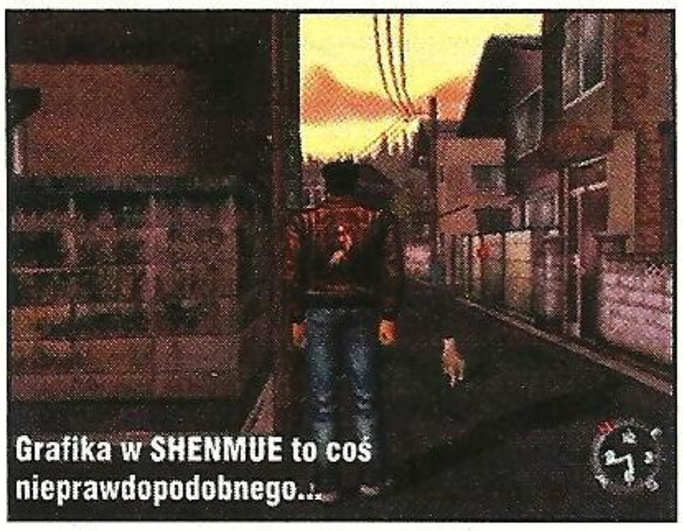
Poke-mania!

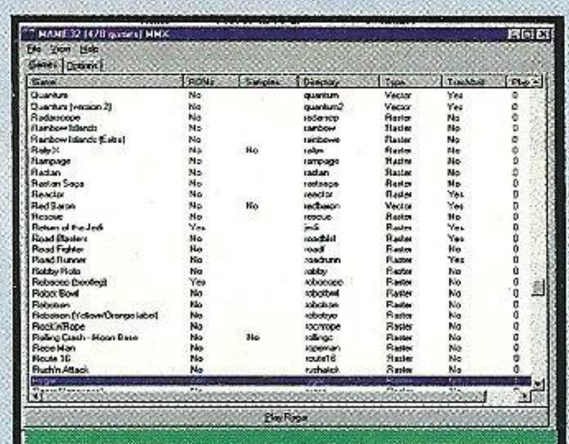


Fenomenem Pokemona zajmuje się Grabarz w osobnym artykule, tutaj zaś jedynie możemy prognozować co będzie działo się dalej. A dalej będzie już dla małego, żółtego stworka i kilkuset jego przyjaciół tylko lepiej. Wskazują na to ostatnie wydarzenia w USA - kiedy to wszedł do kin animowany film, który w ciągu pierwszego weekendu zarobił więcej pieniędzy niż Epizod Pierwszy podczas swojej premiery, Burger King dodający do zestawów Kids małe figurki Pokemonów zwiększył swoje obroty o kilka tysięcy procent, a w sklepach nabyć można dosłownie wszystko, nawet majtki w Pokemony. Co będzie się działo, kiedy w połowie roku do sprzedaży trafią dwa nowe carty z grami na GameBoya w postaci POKEMON GOLD i SILVER łatwo przewidzieć - miliony kopii w pierwszych kilka dni. Możemy też spodziewać się prób naśladowania czy wręcz kopiowania Pokemona na inne platformy (pojawił się już Digimon Bandai) - podobne w zamierzeniach gry opracowują też zarówno Sony, jak i Sega. Jednak siła GameBoya polega na tym, że to przenośna konsolka.

Nieprawdopodobna grafika rodem z kosmosu

Podobnie jak dźwięk, także i w grafice czeka nas globalna rewolucja. SOUL CALIBUR dał pierwszy sygnał do boju, ale nic na tym świecie nie było w stanie przygotować nas na to, co zobaczyliśmy w japońskiej wersji SHEN MUE. Ekspresje na przepięknie wyrenderowanych twarzach, dokładność tekstur, brak jakichkolwiek błędów w stylu łamiących się polygonów czy clippingu i wreszcie rozmach, z jakim przygotowano rodzinne miasteczko Ryo...
To wszystko wywoła zachwyt na twarzy nawet najbardziej radykalnego przeciwnika konsoli Segi (choć może się do tego nie przyznać...) i najwyraźniej jest warte tych milionów dolarów, które pochłonęła produkcja.
Także i RESIDENT EVIL: CODE VERONICA wygląda przy swoich poprzednikach na PlayStation tak, jak poprzednie części FINAL FANTASY na SNESie przy FINAL FANTASY 7. Oglądając na Tokyo Game Show w akcji BOUNCERA pomykającego na PlayStation 2 także doznaliśmy niemałego szoku. Już to co widzieliśmy na tym etapie robi niezwykłe wrażenie. Tymczasem to dopiero początek - oferujące dziesięć razy więcej mocy niż DeCe PlayStation 2 na 100% spowoduje, że szczęki ponownie odbiją się nam od ziemi. Już teraz na twarzach wojowników w TEKKEN TAG TOURNAMENT widnieją grymasy, które zmieniają się podczas walki. Do tej pory podniecaliśmy się, gdy wojownik wodził za drugim oczami lub nieznacznie ruszał głową, a teraz... Teraz to wszystko będzie zintegrowane z grą - zupełnie tak, jak pisał o tym Banan w recenzji SOUL CALIBUR.
A co pokaże Dolphin? Pozornie może wydawać się, że to tylko nowe konsole i gry, ale już niedługo przekonamy się wszyscy, co daje wymiar określany prostym słowem "grafika".


Grafika w SHENMUE to coś nieprawdopodobnego...



Emulacja wszystkiego na wszystkim

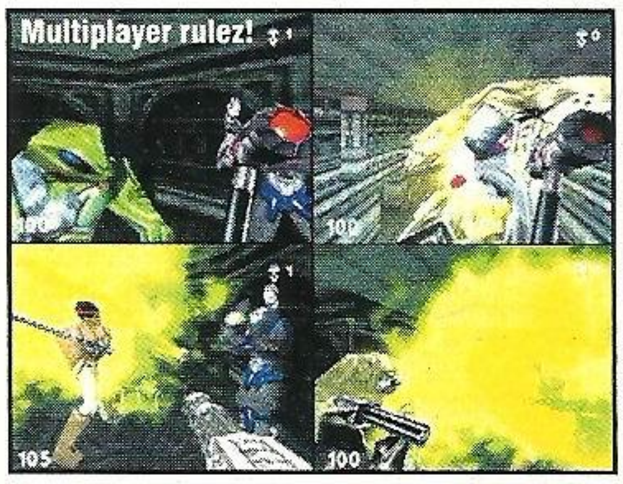
Może nie tak do końca wszystko i na wszystkim, ale emulatory w roku 2000 przebiją się do mainstreamu. Nie będą to już dłużej tylko pisane w pocie czoła przez kilku zapaleńców, pełne błędów i niedociągnieć programiki na PeCeta, choć i tych nie zabraknie. Po pierwsze PlayStation 2, które będzie po części sprzętowo, a po części programowo pozwalać na uruchamianie gier ze starego PSX'a (dokładne tłumaczenie japońskiego zdania zawartego w reklamówce PlayStation 2 brzmi "konsola pozwoli na uruchamianie większości gier ze starego PlayStation"; a więc "większości", a nie "wszystkich").
Po drugie - Dreamcast i Nintendo 64, a raczej Sega i Nintendo. Obie firmy planują uruchomić w Japonii specjalny internetowy serwis, który będzie umożliwiał (Dreamcastowi - z marszu, N64 - z przystawką 64DD) zakupienie za symboliczną kwotę kilkuset jenów starych gier na 8-bitowe konsole Sega Master System i NES'a, błyskawiczne ściągnięcie ich z sieci, nagranie na dyski (DC na Zip'a, N64 na 64DD) i odpalenie na specjalnych emulatorach.
Rzecz wydaje się być atrakcyjna dla kolekcjonerów i hardcore'owców, ale jak wiadomo to od tych ostatnich zwykle zaczyna się wdrażanie nowości. Wyobraźcie sobie: fani Mario i Sonica będą mogli obejrzeć sobie klasyczne gry ze swoimi ulubionymi bohaterami. Jeśli rzecz sie spodoba, jesteśmy pewni podobnych ruchów z 16-bitowym softem (MegaDrive, SNES). A kto wie, czy Dolphin w jakiś sposób nie będzie pozwalał na odpalanie gier z N64?

MegaKorporacje

Pojawienie się PlayStation 2 na pewno zmieni sposób myślenia także i po drugiej stronie barykady - wśród producentów gier. Wielokrotnie już przytaczaliśmy złotą myśl prezesa Squaresoftu traktującą o tym, że na pisanie gier na PlayStation 2 stać będzie tylko najbogatsze firmy. Nie tylko zestawy do tworzenia gier są bardzo drogo wycenione przez Sony, ale także w nieprawdopodobny sposób poprawi się jakość grafiki, a wtedy trzeba będzie zatrudnić dodatkowych ludzi do jej obróbki (co naturalnie niesie za sobą kolejne nakłady finansowe).
Developerzy będą pod jeszcze większą presją wydawców, którzy przecież ich sponsorują, a którzy na końcu długiego procesu produkcyjnego chcą mieć pewny hit w garści (i najlepiej ze sprawdzonego wcześniej gatunku).
Naturalnie w kategoriach inwencji możemy liczyć na Japończyków (PARAPPA to gra wydana przez Sony), ale stuff napływający z USA i Europy może jeszcze mocniej trącić komercją.
W przypadku małych firm, które wykosztowały się na developer's kity do PS2 wypuszczenie gry, która sprzeda się poniżej oczekiwań (żeby nie powiedzieć: nie sprzeda się) może być równoznaczne z ogłoszeniem bankructwa. A bankrutów za bezcen kupować będą bogate firmy (jak na przykład EA) tworząc megakorporacje.
Może to też spowodować częściową ucieczkę małych i tych bardziej niezależnych firm "za łatwym chlebem" na rynek gier PeCetowych - w końcu tam zestaw developerski to najzwyklejszy blaszak, zaś gry może wydawać sobie każdy nie płacąc producentowi komputera ani grosza.
Prawdopodobnie także ożywi to rynek gier na Dreamcasta, zasilając bibliotekę gier tej konsoli.

Czerech na siebie, dwóch razem

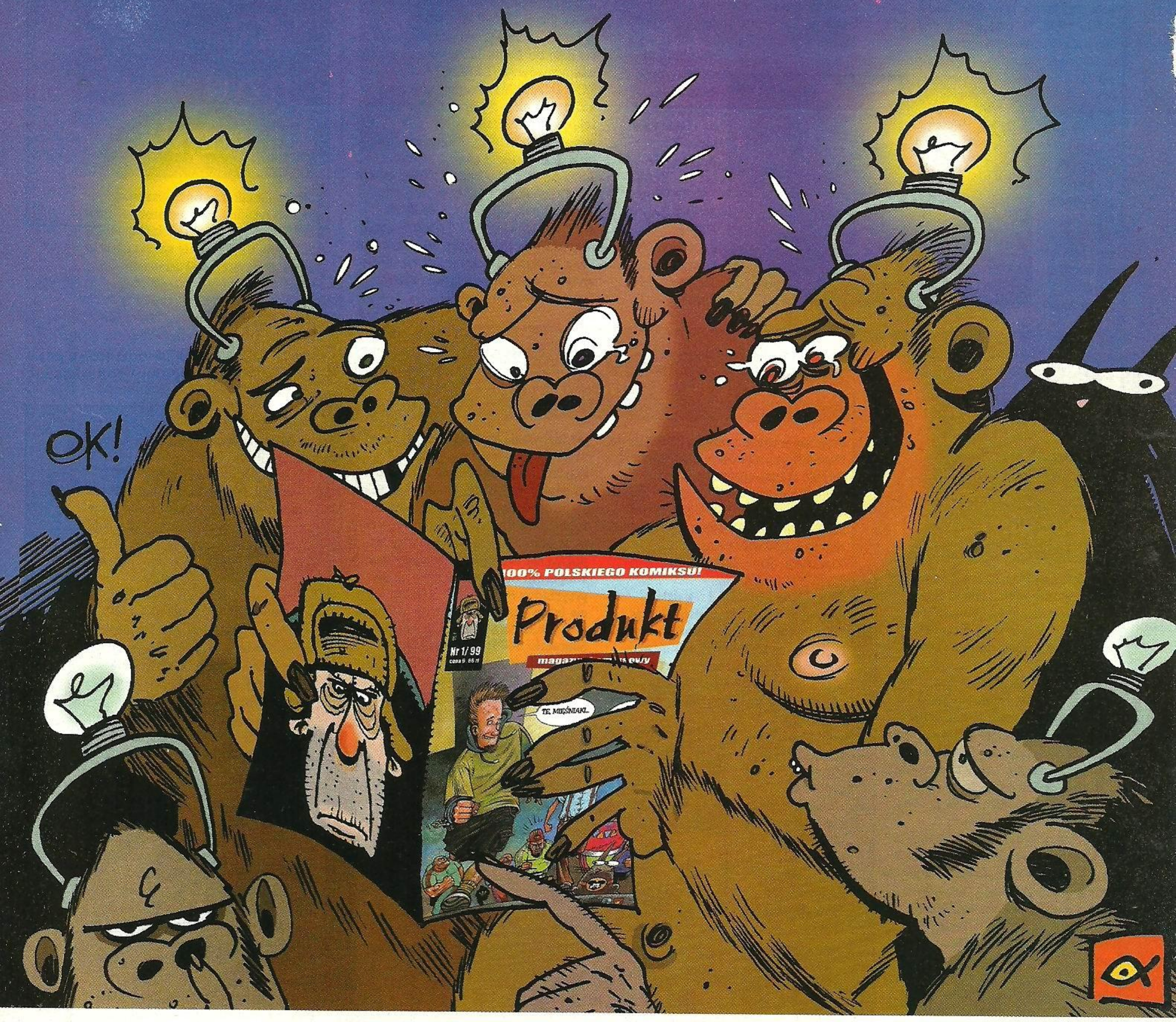
Przyznacie chyba sami, że Multitap do PlayStation przez długi czas stanowił jedynie rzadko używany, fajnie wyglądający przyrząd na półce. Od mniej więcej pół roku widać wśród producentów gier nagłe przebudzenie, zapewne poparte wyraźnymi sugestiami Sony. QUAKE 2, TWISTED METAL 4, COOLBOARDERS 4 i tak dalej - wszystkie te gry oferują możliwość powalczenia we cztery osoby. Będzie tego więcej. Gwoli przypomnienia, Nintendo 64 od samego początku oferowało możliwość podpięcia czterech padów i jest pięknie pod tym względem oprogramowane (GOLDENEYE, MARIO PARTY).
Dreamcast także ma cztery porty, ale czekamy jeszcze na przebudzenie autorów gier. Powodowana chęcią zredukowania kosztów decyzja Sony o zastosowaniu dwóch wejść w PlayStation 2 nie jest nieodwracalna i na pewno pojawi się kolejny Multitap, ale znów może okazać się, że nie zobaczymy zbyt wielu gier na 4 graczy na tę konsolę. Spodziewamy się też, że pojawi się więcej gier oferujących tryb kooperacji dwóm graczom - jak na przykład w ARMORINES (który jednak nie był w stanie uratować przeciętnej gry) lub RAINBOW SIX w wersji na Nintendo 64. Jakże kapitalnym dodatkiem do swietnego MEDAL OF HONOR byłby taki tryb...
Musimy interesować się takimi rozwiązaniami (to znaczy dwóch/czterech graczy obok siebie w jednym pokoju) z uwagi na fatalną i nierozwiązaną sytuację z Internetem w naszym kraju.



Internet, rzecz o zachodzie

Ten punkt dotyczy Polski w bardzo niewielkim stopniu, bo powszechna łączność z Internetem w naszym kraju to na razie jedna wielka padaka i ściema. Darmowe linie telefoniczne udostępnione przez TPSA są wiecznie zapchane, a szybkość transmisji danych choćby z USA przez modem może przyprawić mniej cierpliwych o napad szału. Na stałe łącza stać jedynie instytucje i firmy, bo koszty są naprawdę wysokie. Internet przez kablówkę ma kilka tysięcy wybrańców. Wprawdzie mają pojawić się firmy oferujące tani dostęp po stałym łączu, ale uwierzę, jak zobaczę. Na razie musi wystarczyć modem. I teraz nawet jeśli w niektóre PeCetowe pozycje da się grać przez Internet (QUAKE, STARCRAFT itd), to serwery do których łączą się gracze znajdują się w Polsce. Konsolarze nie mają w tym przypadku na co liczyć - brakuje oficjalnego dystrybutora Dreamcasta w Polsce. Mam nadzieję, że Sony ze swoim PlayStation 2 bardziej zadba o tę sprawę w naszym pięknym kraju. Ale to będzie dopiero za rok.
W cywilizowanych krajach sytuacja wygląda inaczej. Sega podzieliła swoją strategię Internetową na trzy fazy. Faza pierwsza polegała na umożliwieniu graczom podłączenie się do Netu, ściąganie poczty i niewielkich gierek do VMS'a, a także na oglądanie stron WWW. Faza druga to gry nie wymagające szybkiego transferu danych, czyli pozycje na przykład logiczne. Faza trzecia to pełne wspomaganie sieciowe dla gier - RPG'i, QUAKE'i i tak dalej. Obecnie Sega znajduje się mniej więcej na początku drugiej fazy (cała Japonia gra w CHU CHU ROCKET - nową grę Sonic Team). Trzecia, najbardziej zaawansowana faza przypadnie w USA i Europie zachodniej pod koniec roku, gdy użytkownicy DC będą grać w specjalne wersje BALDUR'S GATE, HALF-LIFE i PHANTASY STAR ONLINE. Coraz więcej firm konsolowych oficjalnie mówi o wejściu w Internet, na przykład Capcom, który pod koniec roku oferował będzie możliwość grania on-line w... swoje dwuwymiarowe fightery! Niestety nie ma tu miejsca dla Polski. Może w 2001...

TEN PRODUKT BYŁ TESTOWANY NA ZWIERZĘTACH!



NOWY PRODUKT TO
68 STRON POLSKIEGO KOMIKSU

UWAGA
RZUCAMY
MIECHEM

GRAN TURISMO 2™

THE REAL DRIVING SIMULATOR

GRAN TURISMO 2 TO NAJSUBTELNIEJSZY SEQUEL WSZECH CZASÓW. MIMO, ŻE NIE RÓŻNI SIĘ ZNACZĄCO OD PIERWOWZORU, OFERUJE GRACZOWI MIODNOŚĆ PORÓWNYWALNĄ Z NOCĄ SPĘDZONĄ Z JENNIFER LOPEZ.

Ponad półtora roku czekaliśmy na wydarzenie, które wreszcie nastąpiło. Najbardziej nurtujące wszystkich pytanie brzmi: co przez tak długi czas się zmieniło, nad czym pracował zespół Polyphony w swoich studiach?. Zacznijmy jednak od przedstawienia naszego bohatera. GRAN TURISMO 2 nadal jest wiernym symulatorem, w którym nie ma miejsca na wybryki fantazji. Wszystko dzieje się tak jak w rzeczywistości. Postanowiono odtworzyć realny samochodowy świat. Chcąc stworzyć wiarygodne środowisko nie można nikomu nic narzucać, należy pozostawić wybór graczowi. Sony sięgnęło do swej głębokiej kieszeni i wyłożyło pieniądze na licencje wszystkich najważniejszych wytwórców czterech kółek na świecie. GT2 nie jest już przedstawicielem motoryzacji Japońskiej i Amerykańskiej, ponieważ do tego szanownego grona zawitała Europa. Dla nas - mieszkańców starego kontynentu ma to ogromne znaczenie. Miło popatrzeć na samochody, które na codzień poruszają się masowo po naszych drogach.

[CD ->]

Pierwszy dysk - nazwany nie bez powodu Arcade - przeznaczony jest dla wszystkich osób, które liczą na szybką, bezstresową zabawę bez grzebania pod maską, nabywania części i tunningowania samochodu. Tutaj także można zmierzyć się z drugim graczem w trybie multiplayer.

Podobnie jak część pierwsza, GT2 oferuje nam dwa tryby: Arcade i Gran Turismo. Z tą różnicą, że oba nagrane są na oddzielnych kompaktach. Część zręcznościowa przeznaczona jest głównie do gry w we dwie osoby. Tylko w ten sposób możesz sprawdzić swoje umiejętności oraz stalowe nerwy (choć od biedy można jeszcze porównywać swoje czasy na torze treningowym). Arcade przeznaczony jest także dla osób, które nie mają ochoty na dłuższą przygodę z GT2. Chcą trochę pojeździć, poznać trasy i to wszystko. Po prostu się pobawić - i to GT2 dostarcza w sposób conajmniej zadowalający.

Jednak pozostaje jeszcze druga grupa osób dla których GT2 stanie się co najmniej miesięczną (a w praktyce kwartalną lub nawet dłużej!) przygodą. Dla nich został stworzony tryb Gran Trusimo, w którym przed graczem stoi wiele wyzwań.

Początek to oczywiście zdanie licencji na kierowcę wyścigowego. Tym razem mamy dwa testy więcej. Doszły dwie międzynarodowe klasy "I-C" oraz "I-B". Na szczęście pozytywne przechodzenie testów nie jest już tak trudne jak w części pierwszej. Wyszkoleni przed rokiem rajdowcy pokonają pierwsze cztery serie egzaminów w ciągu godziny. Licencja "I-A" wymaga już większego skupienia, choć także nie jest taką zmorą jak jej odpowiednik w części pierwszej.

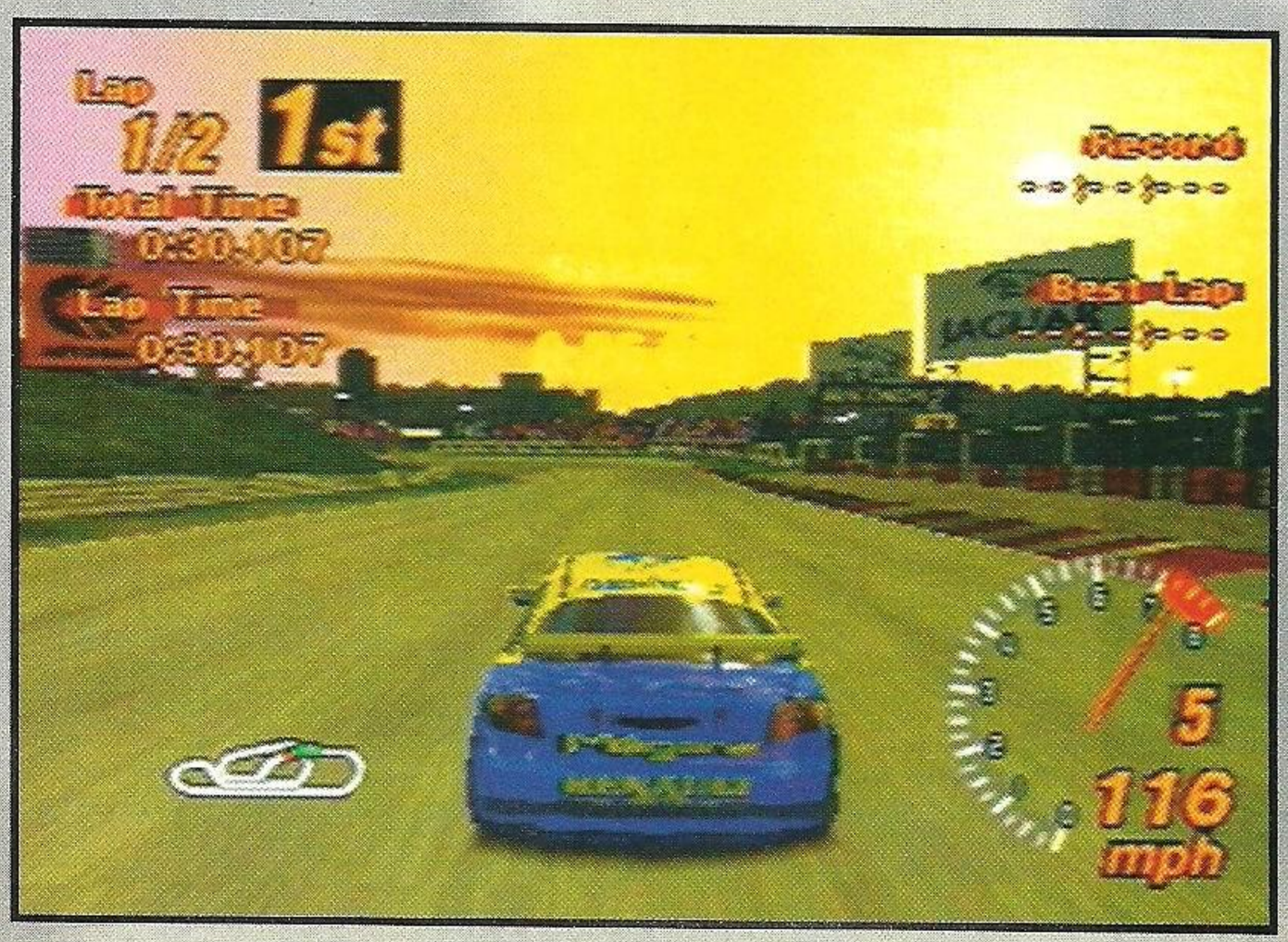
Po zdobyciu uprawnień możemy startować w rajdach, których jest ogromna ilość (nawet nie udało mi się ich policzyć). Każdy poważny przedstawiciel marki ma kilka swoich własnych wyścigów. Do tego dochodzą puchary z cyklu GT, wiele rajdów o różnych kryteriach takich jak umiejscowienie silnika, waga pojazdu czy klasa. Tym razem Endurance'y tworzą oddzielną sekcję. Jest ich kilka, poczynając od 200 milowych, poprzez kilkudziesięciookrążeniowe, a kończąc na dwu godzinnych. Doszedł także jeszcze jeden rodzaj - RALLY EVENT. To chyba najbardziej emocjonujące wyścigi po trasach szutrowych. By wziąć w nich udział należy posiadać specjalnie przygotowaną maszynę (czynnikiem decydującym jest redukcja wagi oraz sportowe nadwozie przygotowywane w opcji tunningu). Ta ostatnia sekcja wymaga od gracza nowego stylu jazdy. Przyzwyczajeni do dobrze położonego asfaltu zapomnieliśmy czym są prawdziwe poślizgi. Ściganie się po szutrach wymaga mocnego kontrowania - inaczej każda banda jest nasza.

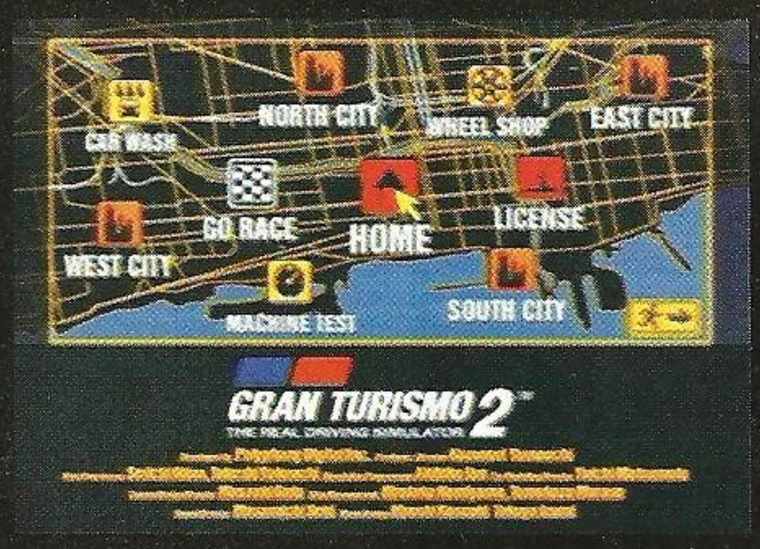
Chcąc wyeliminować tzw. lamerów, którzy do wyścigu z Mazdą Demio stawali dopakowanym GTO Twin Turbo wprowadzono ograniczenia mocy silników. W ten sposób wyrównano poziom i zmuszono każdego gracza do konsekwentnego podnoszenia swoich umiejętności.

Największą zaletą GT2 są maszyny - to chyba wie każdy. Jest ich tu ponad 500. Tak bogaty wybór wywołuje u grającego wiele emocji. Twórcy gry bardzo wnikliwie przestudiowali ofertę każdej marki. Dzięki temu nie dość, że mamy wiele rzeczywistych modeli, to do tego w zasięgu ręki są wymarzone przez nas auta. Bo kto nie marzył o Golfie IV GTI, Reanult Clio Sport czy Peugeuot 406 Coupe. Są to auta sportowe naszych marzeń. Gdy zajrzałem do mojego ulubionego producenta spotkało mnie miłe zaskoczenie. Za ciężko uzbierane pieniądze mogłem wybrać samochód, o którym marzę w rzeczywistości - Hondę Civic 3D Type R. W tym małym samochodziku, z silnikiem 1.6 siedzi potworna moc - prawie 180 koni. Jest także jeszcze nieobecny w salonach roadster S200 z silnikiem VTI 240 koni. Oferta m. in. Audi, Mercedesa, BMB, Alfy, Fiata, Citroena, Forda, Toyoty, Dodge'a, TVR, Suzuki, Nissana jest równie bogata. Nie zabrakło prawie żadnej marki i modelu. Każda z maszyn ma swoje specyfikacje techniczne dotyczące silników, wymiarów i wagi.

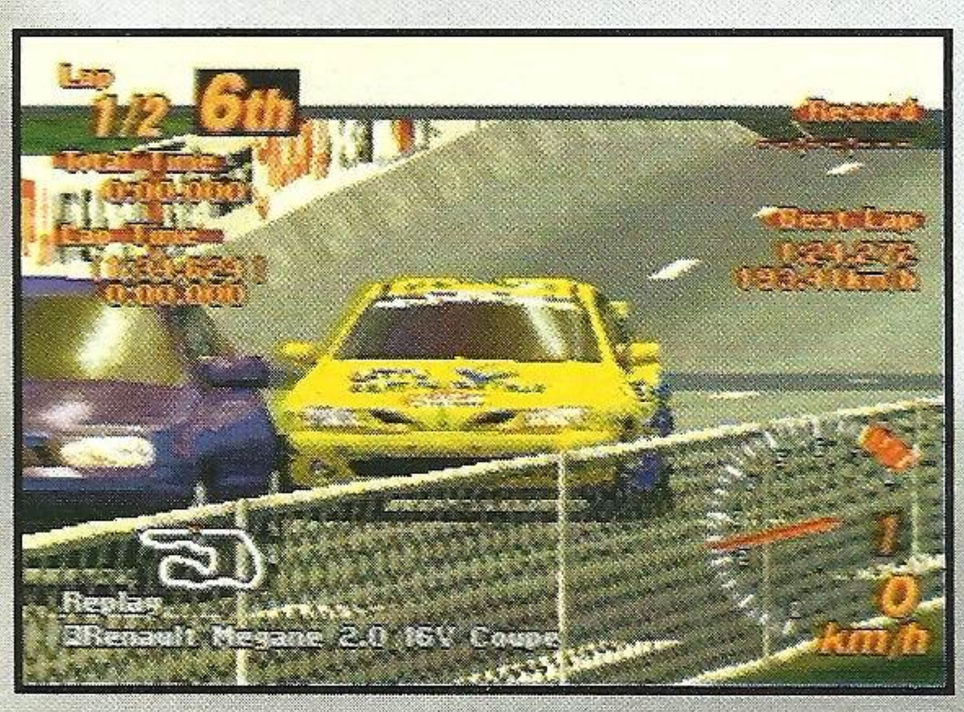
Z chęcią przeniosłem się na tor testowy i sprawdziłem osiągi samochodów z rzeczywistymi. I tak HONDA 1.6 VTI ma 7.7 sekundy do setki katalogowo, w teście tyle samo - brawo dla programistów. Jednak nie zawsze jest tak dobrze. Np. Toyota VITZ (odpowiednik Yaris) 1.0 ma 12 sekund katalogowo, a w teście koło 15. Chyba zabrakło mocy, ale za to zachowanie pojazdu było idealne. Generalnie jednak osiągi są porównywalne z rzeczywistymi.

Obawiałem się trochę, że dodanie marek europejskich będzie potraktowane po macoszemu ze względu na małą wiedzę Japończyków o naszych samochodach. A jednak autorzy stanęli na wysokości





Druga płyta - Gran Turismo Mode Disc - to właściwy tryb gry dla samotnego fana motoryzacji. Tutaj kupuje się i sprzedaje samochody, dopala je, zalicza kolejne testy i bierze udział w różnych pucharach. Kilkadziesiąt godzin świetnej zabawy gwarantowane.



zadania. Po prostu czuć wspaniałe zawieszenie Megane Coupe - na drodze, jeździ się nią lepiej niż większością japońskich marek. Godne uwagi są też BMW i Audi, które także potrafią powalczyć. Ciężko jeździ się Oplami, ale w rzeczywistości silniki tego koncernu do najmocniejszych nie należą. Flagowa Vectra z silnikiem 2.5 V6 ma180 koni mechanicznych pod maską, a do setki turla się w 8.5 sekundy. To za mało, żeby walczyć w klasie do 200 koni. Jednak to od was zależy czym i jak będziecie jeździć. Wiele razy będziecie zmieniać maszyny, zanim znajdziecie tę najbardziej odpowiednią dla siebie, a jednocześnie optymalną dla danego wyścigu.

W stosunku do jedynki wzrosło znaczenie tunningu. Jako sama opcja nie jest bardziej rozbudowana, jednak jej wpływ na losy wyścigu jest nieoceniony. Nie ma co się oszukiwać - gołym samochodem w co trudniejszych wyścigach nie mamy szans. I nie chodzi tu o podwyższanie mocy, która i tak determinowana jest przez kryteria wyścigu. Przede wszystkim przełożenia biegów. Bez sportowych, krótkich przekładni nie ma co liczyć na to, że na starcie wyprzedzi się kogokolwiek. Zawieszenie i hamulce to podstawa brania zakrętów. Redukcja wagi to także istotna sprawa - wpływa na przyspieszenie (które jest najważniejsze, prędkość max jest kompletnie nieistotna) oraz trakcję maszyny. Sztuka usprawniania maszyny jest podstawą w GT2. Jeśli nie wiecie jak dopakować samochód, nie wygracie żadnego turnieju poza Sunday Cup. Dla profesjonalistów została przeznaczona opcja przygotowania maszyny według uznania. Jednak dobrać idealne ustawienia jest bardzo trudno i nie polecam laikom grzebania w przekładniach i zawieszeniu.

Tasy to element GT2, na którym się najbardziej zawiodłem. Zmianie uległo naprawdę niewiele. Główny zarzut to GDZIE SĄ NOWE TRASY? Większość torów została przeniesiona żywcem z jedynki lub odrobinę zmodyfikowana. Widać, że autorom zabrakło jeszcze kilku miesięcy. Oczywiście tryb RALLY EVENT wymusił stworzenie kilku nowych krajobrazów jednak jest zdecydowania za mało. Do tego ta grafika... Nie ośmielę się powiedzieć, że jest gorsza niż w jedynce ale na pewno nie lepsza. I gdzie są ci krzykacze, którzy trąbili: "teraz dopiero nauczyliśmy się kodować, GT2 będzie działało w dwa razy wyższej rozdzielczości niż jedynka bez utraty szczegółów. Engine GT wykorzystywała zaledwie 60% mocy konsoli". I po co tak mielić ozorem? Za mało szumu jest wokół tytułu? Przecież na oko widać, że zmiany można policzyć na palcach jednej ręki. Bardziej płynna animacja oraz kilka szczegółów więcej na ekranie. Główne wady pozostały te same. Ziarnistość obiektów jest denerwująca, brakuje większej ilości polygonów, przez co czasami nie można rozpoznać samochodu jadącego przed graczem. Muzyka też nie zachwyca. Zauważyłem, że Japończycy lubują się w staromodnym graniu. Maksymalne solówki na gitarze oraz kartofle rzucane przez perkusistę to podstawa dźwięków w GT2. Cóż, niektórym się to podoba.

Za to w wersji anglojęzycznej muzyka to licencjonowane kawałki znanych i nieznanych zespołów. Niektóre pasują, niektóre nie... Ale jest ich zdecydowanie za mało. O dziwo, wypadające poniżej oczekiwań grafika i muzyka nie wpływają negatywnie na postrzeganie gry. Taki już urok GT.

Pojawiły się opinie, że jest zbyt mało usprawnień, że grafika ta sama i w ogóle, że to za mało, by wysoko oceniać grę. Może to i racja, ale według mnie GT2 nadal jest wspaniałą grą. Nie bardzo dobrą, wspaniałą. Od momentu odpalenia konsoli przy grze spędziłem ponad 50 godzin i chcę jeszcze. Duży wpływ na to ma obecność producentów europejskich. Wspaniale się jeździ po trasach szutrowych, tunningowanie daje wiele przyjemności. Kolejne samochody w garażu powodują uśmiech i dumę w sercu.

GRAN TURISMO 2 to racer roku i tego tytułu nic mu nie odbierze. To jeden z ostatnich przedstawicieli wielkich gier na PSX więc poświęćmy mu odpowiednio dużo uwagi. Bo tak naprawdę nie wiadomo, czy na PS2 kiedykolwiek ukaże się równie wspaniała gra. No bo kto to nam zagwarantuje?

Brat

PlayStation 9

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 9

Wydawca: Sony
Producent: Polyphony
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

TNN MOTOSPORTS HARDCORE

Amerykanie mają świra na punkcie swoich samochodów, a ich ukochanym modelem jest wyposażony w potężny silnik pick-up...

Ja też kocham te wielkie pojazdy i marzy mi się Chevrolet Tahoe z ponad 250-cio konnym silnikiem. Dlatego też przeszedł mnie lekki dreszczyk gdy odpalałem tę grę. Będzie ostra terenowa jazda w błocie sięgającym aż do okien. Trochę się niestety rozczarowałem, a o tym jak to było przeczytacie za moment.

Początek wymarzony - filmik może nie najlepszy, ale za to w dobrej oprawie muzycznej: ciężkie rockowe brzmienie dobrze nastrajające do gry. Potem mamy do wyboru kilka opcji: Arcade, Championship, a oprócz tego możliwość przetestowania samochodu na specjalnym torze, oraz Time Trial tuż przed samym wyścigiem. Samochodów (choć nie oryginalnych) jest całkiem sporo - po kilkanaście w dwóch klasach: 4 na 4 i Hotrod. W tej drugiej klasie spotkamy m.in. monster trucka. Cieszy to, że pojazdy wyraźnie różnią się zachowaniem podczas jazdy - niektóre są podsterowne, inne zaś wprost przeciwnie.

Szkoda, że grafika jest bardzo skromna - można by rzec uboga, z występującą momentami i daleko posuniętą pikselozą oraz łamiącymi się niekiedy polygonami. Ale ogólnie całkiem znośna. Podobnie jest z dźwiękiem, podkład muzyczny nie przeszkadza, a reszta też da się słuchać bez bólu.

Zadbano o trasy, jest ich 10 w najpiękniejszych zakątkach USA. Widać że projektanci się przyłożyli, choć nie obeszło się bez zgrzytów. Jak np. na Florydzie gdzie przez większość trasy na torze jazdy utrzymuje nas trawa rosnąca na poboczu. Wszystko jest w porządku, na samochodach widać uszkodzenia powstałe podczas jazdy, szybkość też jest całkiem spora i nie widać aby na podzielonym ekranie spadała.

Dlaczego więc ocena jest średnia? Ano dlatego, że grze brakuje tego trudno uchwytnego czegoś, co wyróżnia takie GT z zalewu innych Test Drive-ów. Ale można pograć przez kilka dni i bez żalu odłożyć na półkę (choć oczywiście lepiej oddać koledze,

od którego się ją pożyczyło...

Jak ocenić tę grę? Radość z gry spora, ale dość szybko przychodzi znużenie, a następnie rozczarowanie. To było prawie to o co chodzi. A że prawie, to widać w tabelce poniżej.

Marcellus

PlayStation 5

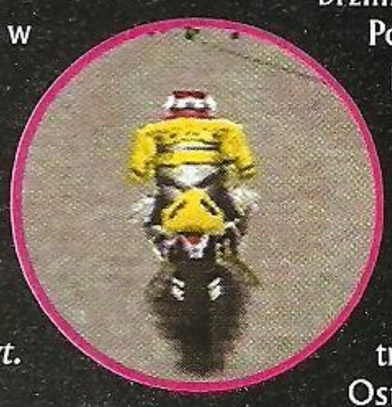
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: ASC Games
Producent: Eutechnyx
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

EXTREME 500

Extreme - takie określenie nieodłącznie kojarzy nam się ze sportami niebezpiecznymi, takimi gdzie ryzyko posunięte jest do granic rozsądku. Podobnie jest z tą grą. Osiągnęła ona wszelkie granice... beznadziejności.

Wkładając płytę do czytnika myślałem sobie: może być fajnie, pojeżdżę sobie miło, a przede wszystkim bardzo szybko. Pierwsze wrażenie było niezłe, intro ciekawe i dynamiczne. Dalej było już gorzej: menu ubogie i bez polotu, brak oryginalnych nazwisk motocyklistów. Czas na start wyścigu... Auuu! Jakby mi kto cegłą w łeb przywalił! Nie, to były tylko piksele wyskakujące z ekranu. Odrzuciło mnie na dwa metry i na chwilę oszołomiło. Potem do mych uszu dotarł potężny ryk silników *(czyt. cienki, jednostajny pisk, przypominający dźwięki jaki wydobywało z siebie "małe Atari" podczas wgrywania gier z kaset)*. Następnie popadłem w stan zwany potocznie "głupawką", gdyż każde następne żałosne wydarzenie na ekranie budziło we mnie napady histerycznego śmiechu. Wyłączyłem konsolę. Ochłonąłem. Poprosiłem brata aby wspierał mnie podczas następnej heroicznej próby odpalenia tej gry.



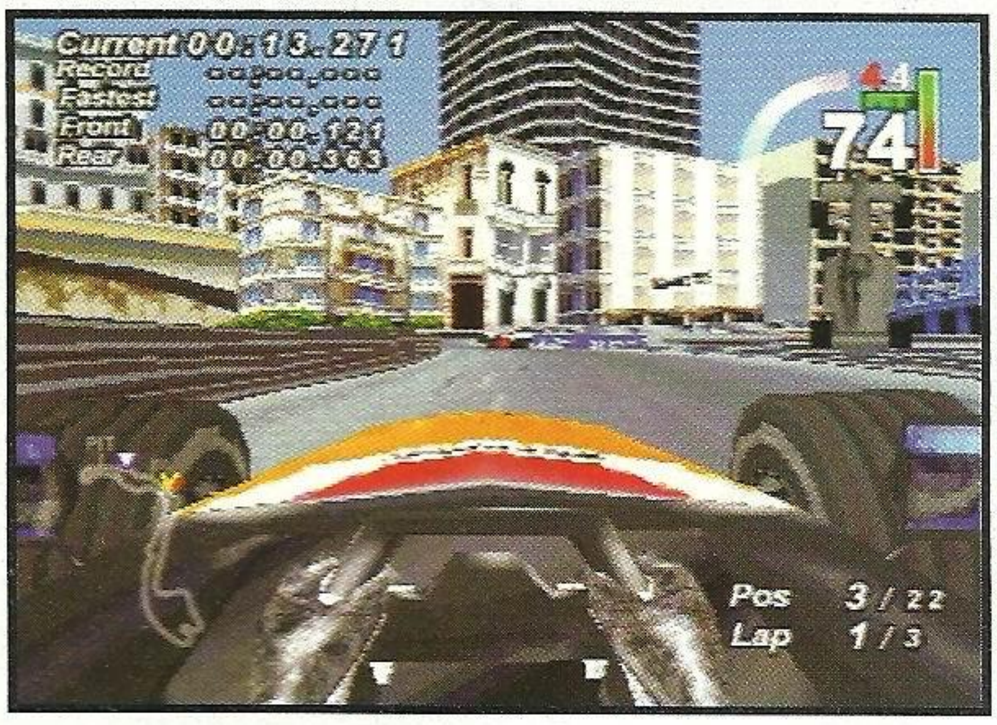
Kolejna próba przebiegła dość pomyślnie. Po niej przyszedł czas na wnioski. Po pierwsze: graficznie gra wygląda jakby zrobiono ją najmarniej z 5 lat temu a kierowca wygląda jakby siedział na "motorynce" a nie na potężnej 500-cie. Prędkość jazdy nie ma najmniejszego wpływu na to jak szybko będzie się przesuwał krajobraz. Po drugie: model jazdy. Model czego? Nawet jak przywalisz na dużej prędkości w bandę to nie licz na wywrotkę. Na trawie co najwyżej spadnie prędkość jazdy, a poślizgu i tak nie złapiesz. Po trzecie: dźwięk. Niech wam wystarczy za cały opis to że 125-tka niczym się w brzmieniu nie różni od 500-ty. Po czwarte: nieprzyjemność płynąca z gry samemu jest olbrzymia. W dwie osoby urasta do monstrualnych rozmiarów. Ta gra nie posiada zalet. Nawet najwięksi fanatycy "ścigaczy" powinni się trzymać baardzo z daleka. Ostateczny wyrok jest następujący: ktoś znowu próbuje zrobić kasę wkładając w to minimum wysiłku (czas potrzebny na zrobienie tej "doskonałej" gry oceniam na 4 tygodnie). Kto jest za to odpowiedzialny: THQ. Tej firmie ostatnio wydanie dobrej pozycji trafia się rzadziej niż ślepej wiewiórce orzeszek...

Marcellus

PlayStation 1

GRAFIKA 1
DŹWIĘK 1
MIÓD 1

Wydawca: THQ
Producent: Ascaron
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Nowy numer NEO PLUS i nowa Formuła I, można powiedzieć. Czy wśród posiadaczy konsol jest aż tak duże zainteresowanie tym, bądź co bądź martwym, tematem? Jeżeli tak, to piszcie listy do redakcji, bo zaczynam powątpiewać w słuszność swojej roboty.

F1 WORLD GRAND PRIX

F1WGP produkcji VideoSystems jest plejstejszynowym odpowiednikiem opisywanej w zeszłym numerze gry na Dreamcasta. O ile tamta wersja zachwycała grafiką i tempem rozgrywki, o tyle ta jest po prostu kolejną adaptacją zawodów Formuły 1.

Jak to bywa w tego typu grach umożliwiono nam korzystanie z oryginalnych nazwisk zawodników, wozów, barw klubowych, torów i innych tego typu rzeczy, które wymieniłem chyba wszystkie. Jak widać żadna z firm w tym sezonie nie wykupiła praw na wyłączność, więc żadna nie wygrywa dzięki licencji. Choć logo F1A pojawia się gęsto w tej grze, myślę że nie wpływa to na oryginalność produktu. Idąc dalej po trybach i możliwościach, dostajemy wszystko czego można było oczekiwać: typu tryb pojedyńczego wyścigu i mistrzostwa. Naturalnie przed wyścigiem można skorzystać z dostępnych pomocy i włączyć wspomaganie jazdy, automatyczne hamowanie, kontrolę skrętu, skrzynię biegów - wszystko to, co już znamy. Przed właściwym wyścigiem musimy (a w zasadzie jeżeli chcemy, to możemy) przejść etap kwalifikacyjny i rozgrzewkę. Zanim jednak zdecydujemy się na to można obejrzeć tor z lotu ptaka (właściwie - helikoptera), z którego dokładnie widać szczegóły trasy. W tym czasie komputerowy pomocnik opowie jak najlepiej dany odcinek pokonać. I to w zasadzie jedyna, mało znacząca ciekawostka jaką znalazłem.

Reszta to znowu standard. Startujących zawodników jest... ilu? Odpowiedzcie sobie sami - powinniście już to wiedzieć.
Wykonanie gry stoi na przyzwoitym poziomie.

Brrr... jaki slogan... wszystko jest dobrze, chociaż biedna mała konsolka ma momentami małe problemy z płynnym poruszeniem wielu obiektów na ekranie, ale do tego się już przyzwyczailiśmy. Dźwięk dla odmiany niezły, choć przypominający komary giganty w locie bojowym, albo młynek do kawy na pełnych obrotach. Ale tak niestety, z pewnej odległości, brzmią te niesłychanie wyżyłowane, 10-cio cylindrowe silniki bolidów.

To, co mi pozostaje, to porównać ten tytuł do propozycji panującej w tym sezonie na PlayStation czyli FORMULA 1 '99 firmy Psygnosis. Długo potrzebowałem szukać różnic, które w zasadzie są kosmetyczne, ale je znalazłem i to na korzyść panującego mistrza czyli FORMULA 1 '99. Po pierwsze F1'99 zostawia trochę lepsze ogólne wrażenie, oferuje więcej możliwości w zmianach konfiguracji wozów, więcej trybów i kombinacji zmian warunków. W produkcji VideoSytems nie ma interaktywnego pit-stopu, komentatora i lekkiej dramaturgii jaka towarzyszy nam w F1'99. Słabszy też nieco zdaje się być tryb symulacyjny, który nie jest tutaj tak realistyczny jak u Psygnosis.

Niemniej jednak obydwie pozycje zachowują dość wysoki poziom i trudno wyłonić zdecydowanego zwycięzcę, chociaż końcowa ocena jednak go wskazuje. Szkoda, że w tym tak ciekawym i widowiskowym sporcie zmienia się tak mało, że nie można robić pełnoprawnych, nowych i ciekawych gier co roku. Wolałbym oglądać co roku nowe odsłony COLINA, rajdów terenowych, w których co chwila pojawiają się nowe samochody. Może kiedy jakiś Polak wejdzie się do elity najlepszych kierowców świata zaczniemy śledzić ten sport z większym zainteresowaniem.

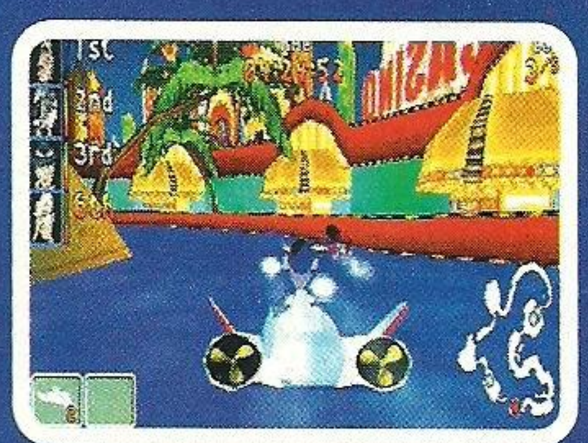
Joseph

PlayStation 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Eidos
Producent: VideoSystems
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

RENEGADE RACERS



Samochodziki. Stateczki. Samolociki. Każdy posiadacz konsoli wcześniej lub później zagra w zabawne, zrobione z jajem wyścigi miniaturowych pojazdów. Choćby dlatego, że wychodzą ich całe tony. A może dlatego, że niektóre z nich są zwyczajnie fajne...

Wśród owych ton - podobnie jak wszędzie - zdarzają się rzeczy powalające, śliwki-robaczywki i rzeczy zwyczajnie przeciętne. Jak właśnie RENEGADE RACERS. W grze jest wszystko, czego od takiej produkcji można oczekiwać - kilka trybów gry z Arcade Mode na czele oraz zabawne postacie różniące się od siebie mało istotnymi drobiazgami.

Wspólną cechą takich racerków jest fakt, że grać w nie może praktycznie każdy - z marszu i bez żadnego przygotowania. Zaraz. To jest cecha charakterystyczna wszystkich takich dobrych racerków. Choćby MARIO KARTS i CRASH TEAM RACING - ludzie ściskający joypad w swoich nieporadnych jeszcze rączkach po raz pierwszy w życiu, mogą dobrze się bawić bez potrzeby zagłębiania się w jakiekolwiek detale gry. Jest w tym jakaś idea, a podstawowym błędem, jaki mogą popełnić autorzy racera nastawionego na bezstresową zabawę to zbytnio go skomplikować, bądź przekombinować nie wiedząc potem jak z tego wybrnąć. Psuje to nie tylko wizerunek gry, ale także zawęża krąg odbiorców tylko do osób rozmiłowanych we wszelkich wyścigach. Błąd ten popełnia RENEGADE RACERS- gra jest na początku trudna i to może odrzucać. Sam model jazdy jest dość sympatyczny. Pojazdy to poduszkowce, a samo ślizganie się nad wodą i bardziej stałym gruntem przypomina raczej WIPEOUT niż coś innego, ale to niekoniecznie zaleta. W każdym razie trzeba przez cały czas łapać turbo, bez nich bowiem nie ma szans dopchać się do czołówki. Inne power'upy to rakiety, tarcze, energia - standard.

Coś nie tak jest z ogólnym konceptem gry. Przyznam, że gdy po wygraniu wyścigu, po raz drugi przyszło mi ścigać się na tej samej trasie poczułem się nieswojo. Kiedy kolejny, trzeci już wyścig odbył się ponownie na tej samej trasie - zirytowało mnie to. Ale gdy czwarty przejazd... Dostałem ataku piany. Co za bzdura? Cztery kolejne wyścigi na tej samej trasie? Fakt, że występują różni przeciwnicy, a potem trzeba podskakiwać na skoczniach aby zaliczyć określoną liczbę metrów przelecianych w powietrzu, ale czy do diabła nie można zrobić tego później? Z drugiej strony muszę powiedzieć, że same trasy są dobrze zaprojektowane i... fajne. Różnią się długością, trudnością, designem i tak dalej. Dziwi decyzja autorów o dorzuceniu limitu czasowego - nie dość, że trzeba dojechać jako pierwszy, to jeszcze zmieścić się w określonym czasie. Co na początku wcale nie jest łatwe. Multiplayer też jest, ale tylko dla dwóch graczy. Jakoś zawęża się pole widzenia i wzrasta i tak już spory poziom trudności - generalnie mało ciekawa opcja. Nienawidzę też gier, w których aby mieć dostęp do tras w trybie wieloosobowym, trzeba je najpierw pozaliczać w Arcade Mode. A tak mamy tutaj.

Grafika i dźwięk są niespodziewanie dobre. Szybki engine graficzny nie zwalnia i pracuje bardzo płynnie, wszystko jest kolorowe i radosne. W tle przygrywa wesoła muzyczka przeplatana efektami dźwiękowymi.

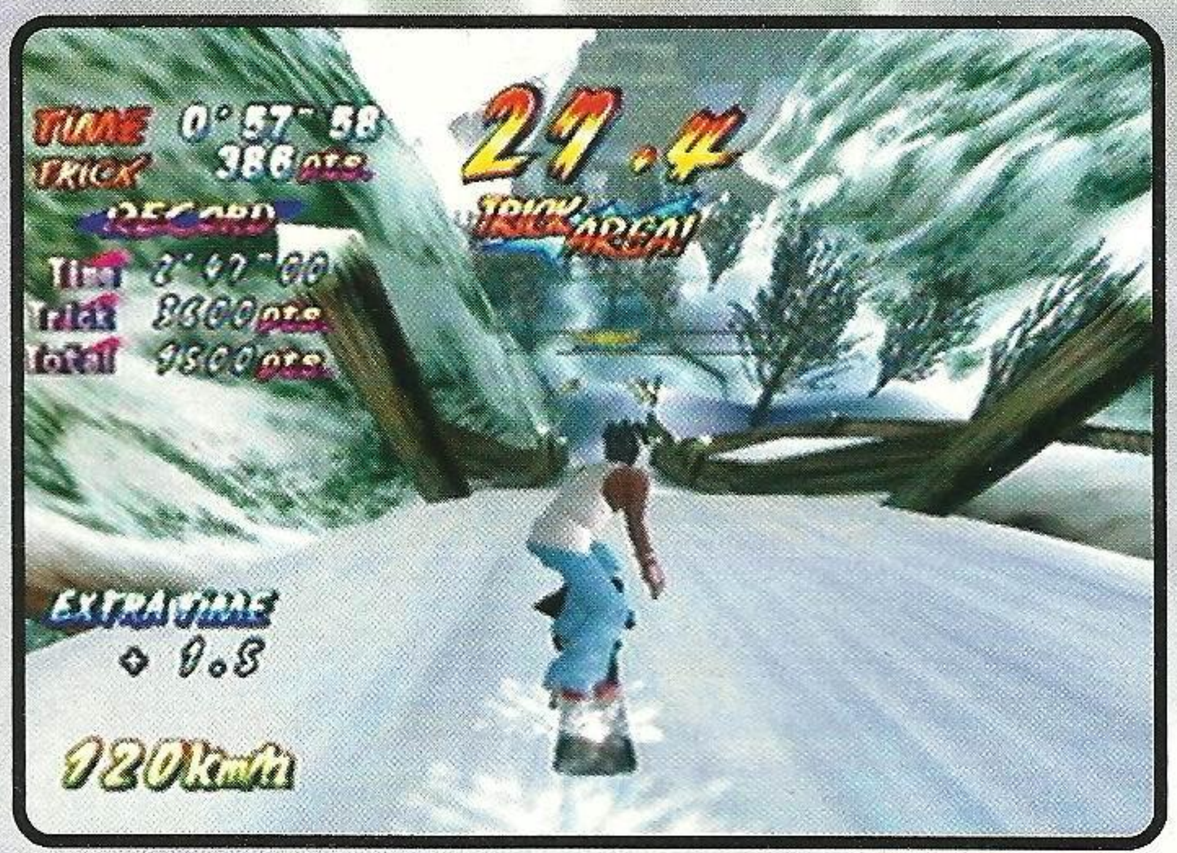
Największą bolączką RENEGADE RACERS jest to, że niedawno ukazał się wspomniany już wcześniej CRASH TEAM RACING. To właśnie firmowane przez Naughty Dog wyścigi kartów z sympatycznym szczurem i jego ekipą w głównej roli są bezdyskusyjnym przykładem zarówno mistrzostwa w kwestii technicznej, jak i perfekcyjnego wyważenia wszystkich wchodzących w skład gry czynników. Szczerze mówiąc, im dłużej patrzę na gry pokroju RENEGADE RACERS, tym bardziej podoba mi się CTR, który przez ostatni miesiąc urósł w moich oczach do rozmiarów gry zasługującej na perfekcyjną ocenę. A RENEGADE RACERS niechaj sczeźnie pośród stosu podobnych sobie średniaków.

Gulash

PlayStation 5

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Interplay
Producent: Promethean
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



SNOW SURFERS

Oto kolejny przykład gry trojga imion. Bowiem europejskie SNOW SURFERS to amerykańskie RIPPIN' RIDERS. Z kolei w Japonii dzieciaki wołają na tę grę COOL BOARDERS BURRRN! Która nazwa jest właściwa? Ta japońska - jest to bowiem prawdziwa kontynuacja PSX'owych COOL BOARDERS 1 i 2.

Twórcą pierwszych dwóch części COOLBOARDERS na PlayStation była japońska grupa Uep Systems, która w końcu sprzedała prawa do tytułu Sony. Teraz powraca, ale już na Dreamcasta.

Jak widać na załączonych obrazkach jest to gra traktująca o snowboardzie i to praktycznie w najlepszym wydaniu - dzięki doświadczeniu nabytemu przy poprzednich produkcjach i ostrej jak żyleta grafice oferowanej przez konsolę Segi, autorom udało się już za pierwszą próbą znakomicie sprzedać ten ciągle miodny i atrakcyjny temat.

Grać można samemu lub z drugą osobą, do wyboru ośmioro różniących się parametrami zawodników. Oprócz standardowych arcade i time attack jest naturalnie opcja Super Pipe, która na pewno będzie najczęście przez was grana - jest to bowiem klasyczna półrura, na której dusi się kolejne triki. System grabów i rotacji jest identyczny jak ten w COOLBOARDERS 2, a więc obeznanym w temacie nie powinien sprawić problemu - choć nowicjusze na pewno będą zmuszeni do intensywnego treningu. Tym razem jednak przygotowując halfpipe autorzy nie zaniedbali tras.

Są olbrzymie - długie i szerokie, a jednocześnie posiadają mnóstwo rozjazdów, ścieżek i skoczni, na których należy pokazać swój wyczynowy kunszt.

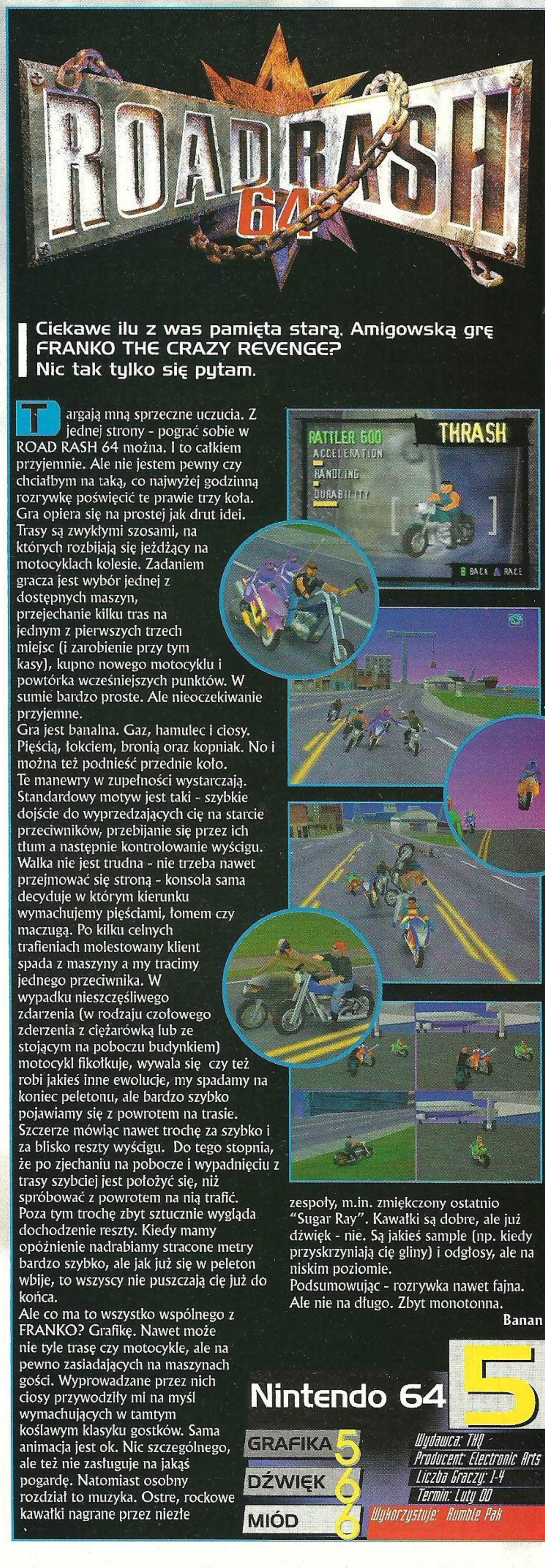
Grafika jest śliczna i bardzo wyraźna, gra pracuje z pełną prędkością i nie zwalnia ani na chwilę. Muzyka mogłaby być lepsza, ale najważniejsze, że nie przeszkadza w ogólnym odbiorze gry.

SNOW SURFERS jest bardzo udaną produkcją. I to wcale nie dlatego, że na DC na razie nie ma konkurecji. Gra jest miodna, emocjonująca i przy tym ładna. Czego jeszcze więcej chcieć?

Dreamcast 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Sega
Producent: Uep sys
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Styczen 00
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak



Ciekawe ilu z was pamięta starą, Amigowską grę FRANKO THE CRAZY REVENGE? Nic tak tylko się pytam.

Targają mną sprzeczne uczucia. Z jednej strony - pograć sobie w ROAD RASH 64 można. I to całkiem przyjemnie. Ale nie jestem pewny czy chciałbym na taką, co najwyżej godzinną rozrywkę poświęcić te prawie trzy koła. Gra opiera się na prostej jak drut idei. Trasy są zwykłymi szosami, na których rozbijają się jeżdżący na motocyklach kolesie. Zadaniem gracza jest wybór jednej z dostępnych maszyn, przejechanie kilku tras na jednym z pierwszych trzech miejsc (i zarobienie przy tym kasy), kupno nowego motocyklu i powtórka wcześniejszych punktów. W sumie bardzo proste. Ale nieoczekiwanie przyjemne.

Gra jest banalna. Gaz, hamulec i ciosy. Pięścią, łokciem, bronią oraz kopniak. No i można też podnieść przednie koło. Te manewry w zupełności wystarczają. Standardowy motyw jest taki - szybkie dojście do wyprzedzających cię na starcie przeciwników, przebijanie się przez ich tłum a następnie kontrolowanie wyścigu. Walka nie jest trudna - nie trzeba nawet przejmować się stroną - konsola sama decyduje w którym kierunku wymachujemy pięściami, łomem czy maczugą. Po kilku celnych trafieniach molestowany klient spada z maszyny a my tracimy jednego przeciwnika. W wypadku nieszczęśliwego zdarzenia (w rodzaju czołowego zderzenia z ciężarówką lub ze stojącym na poboczu budynkiem) motocykl fikołkuje, wywala się czy też robi jakieś inne ewolucje, my spadamy na koniec peletonu, ale bardzo szybko pojawiamy się z powrotem na trasie. Szczerze mówiąc nawet trochę za szybko i za blisko reszty wyścigu. Do tego stopnia, że po zjechaniu na pobocze i wypadnięciu z trasy szybciej jest położyć się, niż spróbować z powrotem na nią trafić. Poza tym trochę zbyt sztucznie wygląda dochodzenie reszty. Kiedy mamy opóźnienie nadrabiamy stracone metry bardzo szybko, ale jak już się w peleton wbije, to wszyscy nie puszczają cię już do końca.

Ale co ma to wszystko wspólnego z FRANKO? Grafikę. Nawet może nie tyle trasę czy motocykle, ale na pewno zasiadających na maszynach gości. Wyprowadzane przez nich ciosy przywodziły mi na myśl wymachujących w tamtym koślawym klasyku gostków. Sama animacja jest ok. Nic szczególnego, ale też nie zasługuje na jakąś pogardę. Natomiast osobny rozdział to muzyka. Ostre, rockowe kawałki nagrane przez niezłe zespoły, m.in. zmiękczony ostatnio "Sugar Ray". Kawałki są dobre, ale już dźwięk - nie. Są jakieś sample (np. kiedy przyskrzyniają cię gliny) i odgłosy, ale na niskim poziomie.

Podsumowując - rozrywka nawet fajna. Ale nie na długo. Zbyt monotonna.

Banan

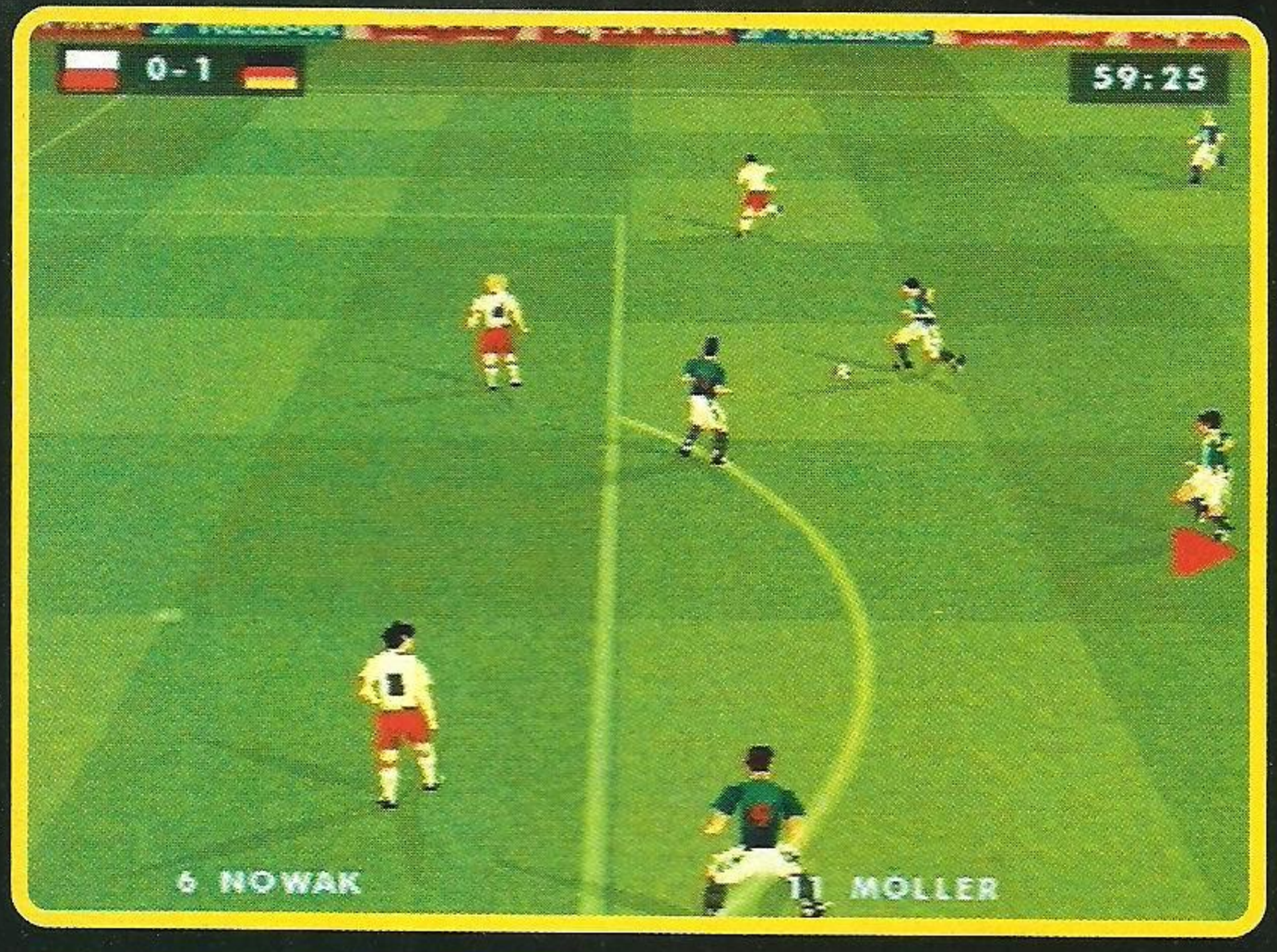
Nintendo 64 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: THQ
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak

THIS IS FOOTBALL™

Po wysypie piłek nożnych nadszedł czas na spóźnialskich i drugą ligę. Tym razem na tapetę poszła pozycja THIS IS FOOTBALL wydana przez Sony. Muszę przyznać, że nowatorskie intro bardzo mnie zaintrygowało i przypomniało jakim byłem fanem piłki nożnej w nie tak odległym czasie. Obejrzawszy je żałowałem, że brakuje nam klimatu i poziomu ligi na miarę Włoch i Anglii, gdzie ludzie żyją piłką nożną jak piwkiem i golonką nad Wisłą.



Po odpaleniu gry zauważyłem spore podobieństwo do ADIDAS POWER SOCCER, która niestety nie mogła konkurować z serią FIFA i ISS. Tym razem autorzy postarali się i podnieśli poprzeczkę o kilkanaście centymetrów. Widać to już po doborze drużyn dostępnych w grze oraz trybach rozgrywek. Szkoda, że ograniczono je jedynie do reprezentacji narodowych, ale podoba mi się zaoferowanie w miarę aktualnych składów i poprawnie wypisanych nazwisk z umiejętnościami zawodników zbliżonymi do rzeczywistych. W sposób kuriozalny dowiedziałem się, że w reprezentacji Polski na pozycji rozgrywającego grają bracia bliźniacy Nowak. Uśmiałem się do łez, a potem zasmuciłem, bo jak widać szacunku to nasi chłopcy na arenie międzynarodowej jeszcze nie wywalczyli. Rozwijając temat dostępności rozgrywek wypada podkreślić opcje rozgrywek ligowych i pucharowych z możliwością awansu do dalszej fazy. Byłoby to normalne, gdyby nie fakt, że

rozgrywki są nowatorskie.

Wybrawszy drużynę i rozgrywki przenosimy się na murawę. Pierwsze wrażenie może wydać się nieco toporne. Piłkarze są wielcy, potężnie umięśnieni i pozbawieni gracji ruchów charakterystycznej dla serii FIFA i ISS. Potem następuje miłe zaskoczenie za sprawą przyjemnego i intuicyjnego sterowania. Nie jest ono rozwinięte, jak w FIFA, do granic możliwości, ale spokojnie można sobie poradzić ze wszystkimi kombinacjami. Natomiast brakuje tutaj polotu charakterystycznego dla ISS Konami. Powolnie rozgrywane mecze przy kilku perfekcyjnych klepkach nabierają niesamowitego tempa i czadu, zwłaszcza jak płynną kontrę zakończymy efektownym strzałem na bramkę. Bramki zdobywa się stosunkowo łatwo i w podobny sposób, ale jak uda się wykonać niecodzienne zagranie berety spadają z głów, zwłaszcza, że zawodnicy cieszą się jak im się nakaże.

Fajowsko odwzorowano stadiony i panującą na nich atmosferę. Mogę to potwierdzić, bo byłem we wrześniu na Wembley, które w grze prezentuje się jak w rzeczywistości. Nawet widziałem swoje miejsce podczas przedmeczowej prezentacji zawodników!

Przyczepić za to muszę się do oprawy graficznej, która jest zbyt kanciasta i uboga jak na rok 2000. Zawodnicy sprawiają wrażenie wyciosanych z kamienia, no i pominięto tak istotne detale jak balans ciałem, czy płynność animacji. Czasem brak tych kilku klatek jest zbyt mocno odczuwalny.

Z kolei dźwięk jest jak cię mogę, zupełnie niepodobny do niczego, ale w porządku jak na koniach.

Gdyby poprawiono wymienione przeze mnie mankamenty, gra zaliczałaby się do dobrych, a tak plasuje się wśród lepszych średniaków. Warto zauważyć, że konkurencja poczyniła spore postępy, bo gdyby nie to mógłbym tę grę polecić. Wobec czego radzę się zastanowić, czy 2 bańki w pitrze nie przeznaczyć na jakiś mały hazardzik u bukmachera lub w pokerka przy piwku!

Wicik

PlayStation **6**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 6

Wydawca: Sony
Producent: Sony
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczeń 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

NCAA MARCH MADNESS 2000

NCAA jest ligą akademicką, przedsionkiem do NBA, tę grę można więc traktować jak młodszego brata NBA LIVE 2000

Młodszy brat, tak? Chyba niewiele. Ponieważ udało się "elektronikom" wychować go tak, że nie sprawia gorszego wrażenia niż ich pierworodny. Może ze spokojem wejść w dorosłe życie jako poważna i licząca się pozycja na rynku. Zespoły największych uniwersytetów walczą właśnie o wejście do tzw. "Sweet Sixteen" ("Słodkiej Szesnastki"). Niestety, mimo tego, że w grze znalazło się bardzo dużo zespołów to brakuje oryginalnych nazwisk. Na całe szczęście gra zawiera wszystko to z czego znana jest koszykówka akademicka: szalone tempo akcji zwane Run & Gun czyli biegaj i rzucaj, doping fanatycznych kibiców i doskonałą muzykę oryginalnych orkiestr uniwersyteckich przygrywających swym ulubieńcom. Z grafiką i animacją graczy jest nie najlepiej, ale za to gra jest prosta i łatwa do opanowania. Nawet mimo tego, że sterowanie zostało wzbogacone o kilka nowych możliwości, a w szczególności o pełną kontrolę gracza z piłką.

Mecz obfituje w dziesiątki bloków i przechwytów, a akcja zmienia się jak w kalejdoskopie. Komentarz i dźwięki towarzyszące są bez zarzutu. Granie zaś sprawia więcej przyjemności niż w NBA SHOOTOUT. Mimo małego zainteresowania ligą NCAA w Polsce polecam tę grę fanom basketu; jest naprawdę niezła.

Marcellus

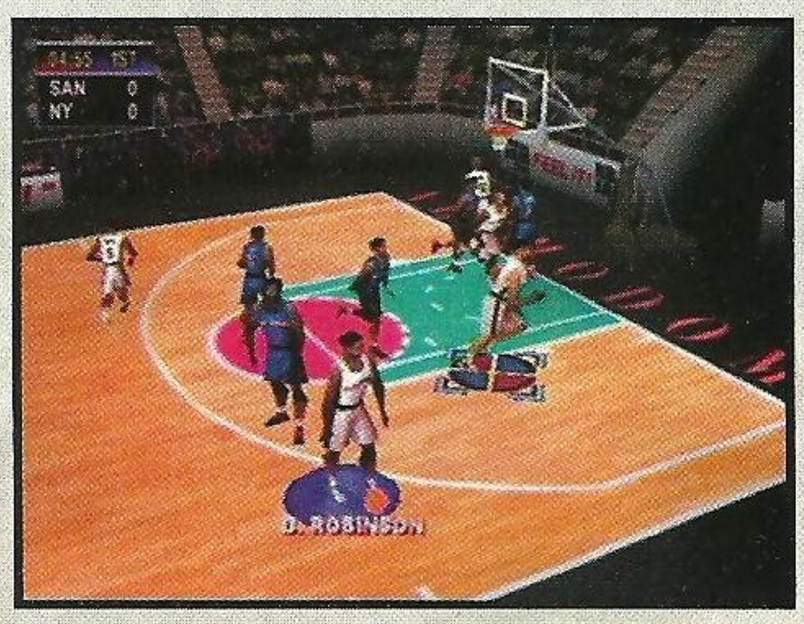
PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 8
MIÓD 7

Wydawca: EA Sports
Producent: EA Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock.

NBA JAM 2000

Stara ekipa od kilku lat nie macza już palców w NBA JAM (zamiast tego zrobili HANGTIME i SHOWTIME), A Acclaim - jako właściciel brandu - dalej wydaje koszykówki pod tym tytułem nie mające nic wspólnego z oryginałem.



NBA JAM 2000 to właściwie dwie gry w jednej. Podczas gdy w opcji Jam na parkiet wyskakuje po dwóch zawodników z każdej drużyny, w Sim klasycznie sportowa rywalizacja odbywać się będzie pomiędzy dziesięcioma zawodnikami. I wiecie co? Żadna z nich nie działa do końca tak, jak powinna. Wprawdzie Jam jest szybki i z dużą ilością paczek, a w Sim można tworzyć własnych graczy, to jednak nie wystarcza. Gra jest wolna, źle wybalansowana (ukraść piłkę to żaden problem, trójaki lecą jak woda itd).

Grafika i animacja utrzymują się w przyjętych normach, choć postacie bardziej przypominają małpoludy niż graczy. Najgorsze jest to, że przy 10 zawodnikach na ekranie praktycznie nie widać co się dzieje. Za to całkiem nieźle brzmi komentarz
Najłatwiej JAM 2000 porównać do licznej konkurencji w postaci NBA COURTSIDE 2, LIVE 2000 i SHOWTIME. A te - niestety - wszystkie są lepsze od JAM 2000.

Chest Rockwell

Nintendo 64 **4**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim Sports
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak, Controller Pak

TRACK & FIELD 2 INTERNATIONAL

Rok MM jest rokiem olimpijskim, więc można spodziewać się wylewu gier traktujących o igrzyskach. Ta jest pierwsza i na pewno nie ostatnia.

Na pomysł wykorzystania koniunktury wpadło Konami i uraczyło nas grą nawiązującą do zamierzchłej przeszłości, kiedy takie produkty święciły triumfy. Ech, łza się w oku kręci i wspomnienia uderzają jak powracająca fala. Czas się otrząsnąć i spojrzeć racjonalnie, czy pozycja ta spełnia wymagania współczesnego gracza.

Sporo konkurencji takich jak 100m, skok w dal, skok o tyczce oraz rzuty - młotem i oszczepem. Mamy pływanie na 50m i skoki do wody. Z wodą związane jest także kajakarstwo. Poza tym są jeszcze skok przez konia (konkurencja gimnastyczna), podnoszenie ciężarów i dwa wyścigi na torze rowerowym, jeden na czas i jeden na dochodzenie. Graficznie jest dobrze, nawet bardzo dobrze, postacie są duże, trójwymiarowe i po prostu ładne, a otoczenie też do ostatnich nie należy. Niestety w interfejsie nie dokonał się żaden postęp. Gra polega na maksymalnym mashingu, a następnie w niektórych zawodach, odpowiednim wyczuciu momentu skoku czy wyrwania sztangi. Mnie osobiście ten sposób zabawy już nie odpowiada (chyba się starzeję), ale jest szansa że młodszym graczom przypadnie on do gustu. Udźwiękowienie składa się tylko z ryków publiki i odgłosów naturalnych związanych z danym sportem. Przydałaby się odrobina dobrej muzyki, najlepiej bardzo rytmicznej i szybkiej, w celu uatrakcyjnienia rozrywki oraz ułatwienia klepania w klawisze.

Granie samemu bardzo szybko się nudzi. Na szczęście multiplayer wypada lepiej i sprawia naprawdę dużo radochy. Niestety i ta mija gdy się paluszki graczom zmęczą. Bardzo ciężko coś więcej powiedzieć o tej pozycji, gdyż nie wnosi ona niczego nowego do gatunku, któremu już śmierć zagląda w oczy. No chyba, że zostatnie wymyślone coś rewolucyjnego, polepszającego kulejącą grywalność.

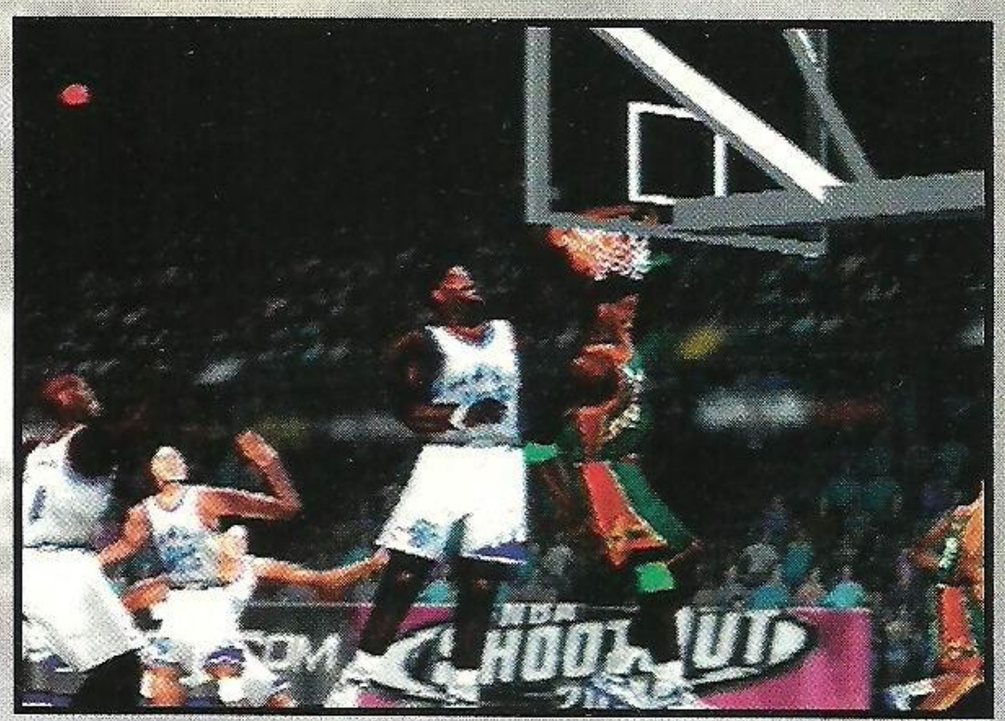
Ciężko jest ocenić tę pozycję. Bardzo ładne wykonanie kłóci się niestety z jej wtórnością i nie wróży grze zbytniego powodzenia. Zabawa jest zbyt krótka. Co w połączeniu z powyższym wykonaniem nie ratuje sytuacji.

Marcellus

PlayStation **5**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: KCEI
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

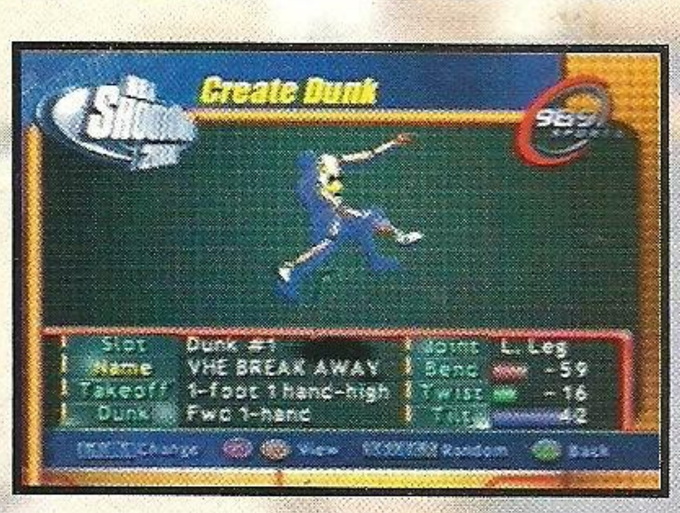


989 STUDIOS miało ostatnio poważne problemy z przygotowaniem produktu na choćby zadowalającym poziomie. Czy tym razem im się to udało? Śmiem wątpić...

NBA SHOOTOUT 2000

Total NBA 2000

Gra w Europie nazywać się będzie TOTAL NBA 2000 i jeśli będzie - jak TOTAL NBA 98 - w cenie platyny (do 119 zł) być może zdobędzie sobie zwolenników. W innym wypadku najwyraźniej szkoda czasu - LIVE 2000 jest lepsze. [Chest]



Poprzednie wydania koszykówki spod ich skrzydeł dość mocno zamieszały w konsolowym światku i były typowane na najpoważniejszego konkurenta dla serii NBA LIVE. Niestety było to bardzo dawno temu - w latach 97-98, a produkcja z roku 99 nie przeszła nawet przez kontrolę jakości. Dzięki temu koderzy mieli naprawdę bardzo dużo czasu na dopieszczenie swego dzieła do maksimum. Moglibyśmy więc spodziewać się produktu okraszonego bardzo ładną grafiką i przesłodzonego miodem. Dlaczego tak się nie stało? Nie wiem, ale najważniejsze wady i zalety tej gry postaram się przedstawić poniżej.

Pozycja ta spełnia wszystkie wymogi produktu końca XX wieku: licencja NBA, najświeższe składy i nienajgorzej odwzorowane hale 29 zespołów grających w "lidze marzeń". Niestety pieniądze wydane na licencję zostały zmarnowane, a pozycja NBA LIVE 2000 na rynku symulacji koszykówki pozostała niezagrożona. Intro i opcje w menu są standardowe: mecz pokazowy, sezon, playoffs. Można zmieniać składy, przeprowadzać transfery i wedle własnego uznania ustawiać sobie taktykę gry zespołu, ale to już standard. Jedyną nowością jest możliwość wykreowania własnego wsadu, ale prawdę mówiąc po co to komu jeżeli nie ma możliwości rozegrania konkursu slam-dunków i porównania swego dzieła z wymysłem np. kolegi?

Podczas rzutu sędziowskiego mamy pierwszą możliwość przyjrzenia się naszym bohaterom. Pierwsze wrażenie jest całkiem pozytywne - chłopcy są ładnie oteksturowani i raczej podobni do swych oryginałów. Później jest już znacznie gorzej. Gracze poruszają się jak ludzie cierpiący na bardzo poważne schorzenia kręgosłupa, zmuszeni do noszenia gorsetu. Przecież to są najwszechstronniej wysportowani faceci na świecie! W ogóle cały arsenał ruchów graczy prezentuje się bardzo słabo, crossover jest nienaturalny i bardzo powolny - nikogo nim nie miniesz. Zawodnicy do rzutu zbierają się jak do podnoszenia ciężarów, a w obronie skaczą jakby mieli najnowszy model betonowych Nikeów! Zauważyłem też pewien skandaliczny błąd: zwód rzutem tzw. Pump-fake, powoduje że nie można już dalej kozłować. Przecież jest to podstawa większości akcji 1 na 1! Tak na marginesie, jest jeszcze jedna nowość: Touch Shoot - po włączeniu tej opcji podczas oddawania rzutu nad zawodnikiem pojawia się wskaźnik, który pokazuje jaką skuteczność ma zawodnik z tego miejsca na parkiecie. Naszym zadaniem jest oddanie rzutu w odpowiednim momencie. Jeżeli zrobimy to gdy znacznik jest na polu zielonym mamy szansę na trafienie równą 100%, w innym wypadku (kolejno - pole żółte, czerwone lub czarne) skuteczność systematycznie spada, aż do 0. Ciekawy i zasługujący na pochwałę pomysł. Można się bardzo fajnie wstrzelać z dystansu, gdy wyczujemy możliwości swych najlepszych strzelców za trzy.

Na nasze nieszczęście jest to jeden z niewielu jasnych punktów tej gry. Pozostałe to całkiem dobry komentarz, fajna muzyka podczas meczu (identyczna z tą przygrywającą w halach NBA) i przyzwoita szybkość scrollingu ekranu. Niestety sama rozgrywka jest chaotyczna, powolna i raczej wymuszona niż intuicyjna.

Zdecydowanie nie polecam tej gry fanom symulacji (LIVE rulz), ani też arcade'owego podejścia do tego sportu (wybierzcie SHOW TIME). Prawdę mówiąc nie polecam jej nikomu. Jeżeli zaś chcesz koniecznie pograć w kosza, to za pieniądze przeznaczone na tę pozycje wynajmij z kumplami salę. Zapewniam, że zabawa będzie o niebo przyjemniejsza.

Marcellus

PlayStation 5

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: 989 Studios
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Multi Tap, Memory Card

SHAOLIN

A na przykład czteroletnie dziecko jeszcze sądzi przeważnie, że jak ktoś jest małym chłopczykiem, to wcale nie musi wyrosnąć na pana. Może z chłopczyka wyrosnąć pani. I odwrotnie. Zdziwionko? To jeszcze nic! Wyobraźcie sobie, że na PSXa jest mordobicie na ośmiu graczy! I teraz najlepsze: dobre mordobicie!

Ależ to była nieśmiałość! Ależ opory! Bo postawcie się w mojej sytuacji... Ale muszę powiedzieć jedno: zanim jeszcze zacznę na dobre: trzy tytuły znaczą wiele w kwestii pionierstwa PSXowych mordobić. Po pierwsze TEKKEN - za wachlarze technik, które wyniosły go na piedestały, reversale, wiązania i grafikę. Po drugie: FIGHTER MAKER za edytor postaci - bestię w rękach każdego doświadczonego gracza. I po trzecie: SHAOLIN za możliwość gry na ośmiu graczy i przełamanie lodów w dziedzinie mordobić - przygodówek. Być może wiele jest jeszcze do zrobienia, ale trzy kierunki zostały wyraźnie zaznaczone.

Jeśli nie mieć nawet SHAOLIN na własność, to wypada o nim cokolwiek wiedzieć. W opcji "versus", czyli ulubionej przez fanów tego rodzaju gierek, do wyboru mamy osiem podstawowych postaci, a następnie sześć stylów, którymi mogą walczyć (tu zaś: Jeet Kune Do - styl Bruce'a Lee, Tai Chi, Pijany Boks, Hung Gar, itd.). Garnitur ciosów ustępuje może znacznie temu z TEKKENA, ale każdy ze stylów ma kilka pozycji wyjściowych, które z kolei mają po kilka uderzeń. I tak np. w stylu Hung Gar jest pozycja węża, tygrysa, żurawia...

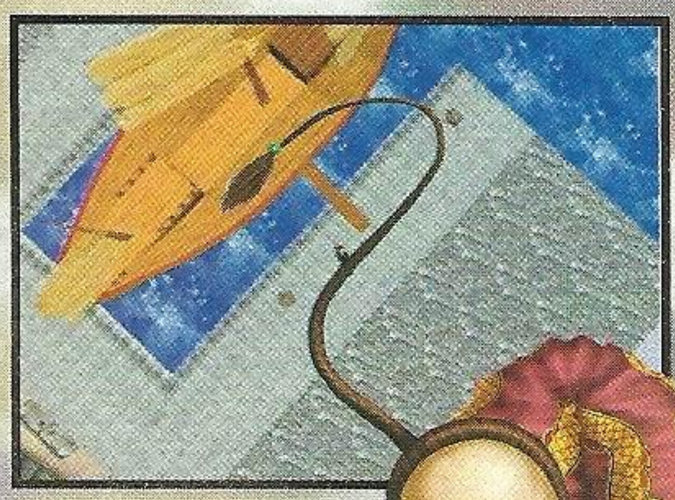
Sama opcja versus składa się ponadto z kilku podopcji: można walczyć każdy z każdym, może to być pojedynek szkół - kilku graczy walczy jednym stylem, a kilku innym. Może to być wreszcie pojedynek dwu drużyn, z zawodnikami walczącymi różnymi stylami. Możliwości - jak sami widzicie sporo.

Poza opcją "pojedynku" jest też opcja "story". Tu polega na tym, że podejmujemy jeden z ośmiu scenariuszy (zależnie od wyboru stylu) i podróżujemy jako wybrana przez siebie postać (chłopca lub dziewczynki) poszukująca "czegoś" - zależy od wybranego stylu. Przez cały czas postać widać z góry, a na czas walki mamy normalnego fightera z trójwymiarowym widokiem z boku.

Scenariusz jest banalnie prosty: "podróżuj od miasta do miasta, wypoczywaj, rozmawiaj z ludźmi i pokonuj kolejne szkoły kung - fu: najpierw uczniów, potem mistrzów". Wraz z postępem scenariusza nasza postać będzie się rozwijać i zyskiwać nowe umiejętności (czyli techniki - rzecz jasna).

Niestety - intrygi są po pierwsze proste - idź i klep, a po wtóre nie różnią się dla chłopca i dziewczynki. Dochodzimy przez to do tak podniecających momentów jak ten, kiedy to w scenariuszu stylu Hung Gar zarówno chłopczyk jak i dziewczynka uganiają się za pięknymi dziewczynami. Dla mnie czad! SHAOLIN przełamał kolejne lody! Gra o lesbijkach! No bomba!

Kolejnym nieciekawym aspektem rozgrywki jest fakt, że wszystko ładuje się straszliwie długo. Minuchem jest też fakt, że grafika niestety nie wygląda oszałamiająco. Wygląda zaś całkiem składnie i na niektóre niedociągnięcia, np. fakt, że na ośmiu graczy można grać tylko mokujinami, można przymknąć oczy. Mokujiny są całkiem ładne.



Co na koniec? Gra nie jest rewelacją, ale jest ważna. O dziwo gra się przyjemnie - miło patrzeć jak nasz koleś rośnie w siłę w czasie robienia scenariusza. Techniki ciekawe i niemało. Mimo, że trochę ściągane z innych gier (np. zawodnik Panda) - gra warta na pewno waszej uwagi. Pierwsza w swoim rodzaju - obserwujmy dalej.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: THQ
Liczba Graczy: 1-8
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

8 graczy?!

Cięko mi jest wyobrazić sobie osiem osób ściskających pady zgromadzonych w jednym pokoju. Ale jeśli komuś to się uda - zróbcie zdjęcie i przyślijcie. [Gulash]

SOUL FIGHTER

A ja tak sobie siedzę i bardzo cieszę się, że w Europie mamy gry... (mrugnięcie) ...owe.

Na pewno oryginalne jest intro. Wyobraźcie sobie króla siedzącego na tronie. Zaczyna swoją opowieść o tym jak to na jego królestwo spadło nieszczęście. Król po chwili wstaje z tronu, przechadza się po sali tronowej (składającej się z tronu) i mówi, gestykuluje, mówi, gestykuluje, mówi i gestykuluje. Po pięciu minutach kończy.
I wiecie co? Właśnie wyobraziliście sobie to, co stało się intrem gry SOUL FIGHTER.
Chodzona trójwymiarowa mordęga. Tak najkrócej można streścić ten wspaniały produkt. Postaram się szybko, zanim zacznę opisywać całą resztę - wymienić wszystkie zalety gry. Grafika jest bardzo ładna. Postacie i lokacje są kolorowe.
Koniec.
Animacja jest do niczego. Kamery - tragiczne, sterowanie - sztywne. Dźwięk - do niczego, muzyka - średnia. Ups. A więc siłą rzeczy powinienem był potraktować tę ostatnią jako zaletę. Trzy postacie do wyboru - młodzieniec, kobieta i brodaty jegomość. Każda z nich ma własny styl walki oraz broń, którą na jakiś czas może wyciągnąć. Celem jest zaś pokonywanie wyskakujących znikąd (a przynajmniej o takie wrażenie stara się kamera, szybko odwracająca swe oko od nadbiegających) wrogów. Zmienionych w krwiożercze bestie potężnym czarem. Trzeba wyzwolić biedaków. Jak? Humanitarnie - mieczem, pięścią i kopniakiem. Po pokonaniu, z ciał uciekają dusze i trafiają do butelki. Kiedy zgarnie się wszystkie dusze z levelu, jest spotkanie z bossem, a po jego pokonaniu - koniec. Nie będę nawet rozwodził się nad tym, że czasami trzeba wracać się przez pół poziomu, żeby odnaleźć jakiegoś marudera. Nie rzeknę też o braku trybu dla dwóch graczy (choć nie powiem - chciałbym zobaczyć jak wtedy wykazywałaby się kamera) czy o potwornie nudnych walkach.
Na koniec zostawiłem sobie małą perełkę. SOUL FIGHTER jest pierwszą grą, którą widziałem na konsoli, a która miałaby filmiki (poza intrem) gorszej jakości niż sama gra. To wygląda tak jakby gra była na DeCeku, a przerywniki na N64. Jeżeli tę grę trzeba zobaczyć to właśnie dlatego.
Aha - no i SOUL FIGHTER bardzo pomoże wszystkim pragnącym mieć jakieś argumenty w dyskusji: ważna jest miodność, nie grafika.

Banan

Dreamcast **3**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: Mindscape
Producent: Toka
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: VMU, Jump Pak

Gdy w odległej przyszłości dorobię się córki (goddamnit!), być może będę próbował dać jej na imię Xena. Nie, lepiej Ksenia. Choć Leia Amidala też brzmi nieźle, hehe. Nieważne. W każdym razie Xena - bohaterka mojego ulubionego serialu po debiucie na Plajstacji atakuje tym razem N64.

Jakoś tak się dziwnie składa, że porządne mordobicia omijają 64-bitową konsolę Nintendo. FIGHTERS DESTINY było całkiem niezłe, ale to wszystko. SMASH BROS - choć wspaniałe - ciężko nazwać mordobiciem, wolę raczej określenie party game. A XENA na N64 jest mordobiciem. Trójwymiarowym. I w dodatku takim, w które da się grać.
Wybierać możemy spośród 11 postaci, wszystkie naturalnie pochodzą bezpośrednio z serialu. Jest Xena i Gabriele, są Joxer i Ares, pojawia się nawet Cezar. Naturalnie różnią się one od siebie zarówno ciosami, jak i arsenałem - Gabriele walczy przy pomocy kija, Ares wywija mieczem i tak dalej. Gra jest bardzo prosta. Można śmiało nawet zaryzykować twierdzenie, że jest prymitywna. Nie ma tu zbyt wiele ciosów i kombinacji, a to powoduje dość szybkie wyczerpanie pokładów gry - po prostu nie ma już niczego nowego do odkrycia. Jest tego tak niewiele, że praktycznie przyciski A i B są nie wykorzystane. Wojownikami kierować można zarówno przy pomocy analoga, jak i d-pada. Ciosy zadaje się wciskając żółte przyciski. Naturalnie są też specjale, które akurat w przypadku tej gry nie wymagają wiele zachodu - zwykle wystarczą dwa kierunki i któryś z ciosów (na przykład przód-przód-Cdół). Do tego można uskakiwać na boki i łazić po całej arenie - coś jak wiekowy TOSHINDEN na PlayStation. Największym plusem jest możliwość gry we 4 osoby. Jeśli nie ma w pobliżu kumpli, konsolka ich zasymuluje. I to tyle.

Grafika jest całkiem niezła, wręcz bardzo dobra. Zarówno postacie, jak i tła są świetnie wygenerowane i oteksturowane. Animacja jest płynna, bohaterowie ruszają się stosunkowo realistycznie i wszystko wygląda bardzo dobrze. Do tego przygrywa odpowiednia muzyczka, słychać też pomruki wojowników. Niestety - zero sampli z serialu, a szkoda. Ogólnie jednak oprawa jest całkiem niezła.
Żyjąc sobie tutaj w Polsce często nie zdajemy sobie sprawy z jednej rzeczy - w Ameryce istnieje coś takiego jak wypożyczalnie gier video. Funkcjonują one znakomicie i generują kosmiczne zyski właścicielom. Niektóre gry są wręcz pisane pod wypożyczalnie - w myśl zasady "co się nie sprzeda - to wypożyczy". Pamiętacie SUPERMANA 64? Nazwaliśmy go śmieciem wszech czasów, a i tak tamtejsi ludzie wypożyczali go jak szaleni. Za kilka dolców na 3 dni. XENA nadaje się właśnie do wypożyczalni - po 3 dniach samotnego grania zwyczajnie znudzi się każdemu. Za to sporo zyskuje w multiplay'u, ale chyba nie o to tak do końca chodzi.

Gulash

Nintendo 64 **5**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 4

Wydawca: Titus
Producent: Saphire
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak

ULTIMA®
Świat Elektroniczne Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas lub wyślij je pocztą.

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

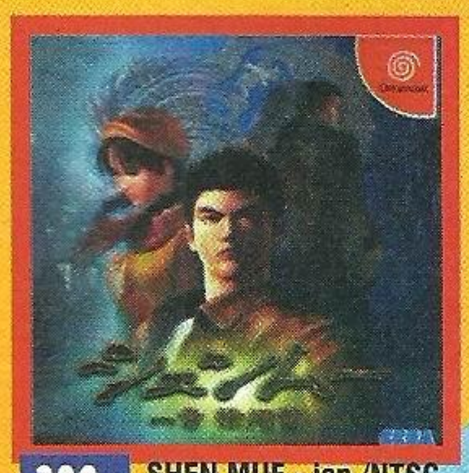
Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 10.00 - 21.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

Mija kolejny miesiąc giercowania. Jeszcze nie wszyscy objeździli Gran Turismo 2, a tu pojawiło się tyle ciekawych nowości. Tradycyjnie przygotowaliśmy wiele interesujących promocji, w szczególności na akcesoria do PSX. Wszystkim miłośnikom wyścigów polecamy najlepszą, w tej chwili, na rynku kierownicę firmowaną przez McLarena. Poza tym czekamy na: RESIDENT EVIL 3 (PSX), RESIDENT EVIL GUN SURVIVAL, ISS PRO EVOLUTION, CRAZY TAXI, ZOMBIE REVENGE, PERFECT DARK i oczywiście PlayStation 2. Zapraszamy.

Zapowiedzi, nowinki, recenzje i ... **www.ultima.pl**

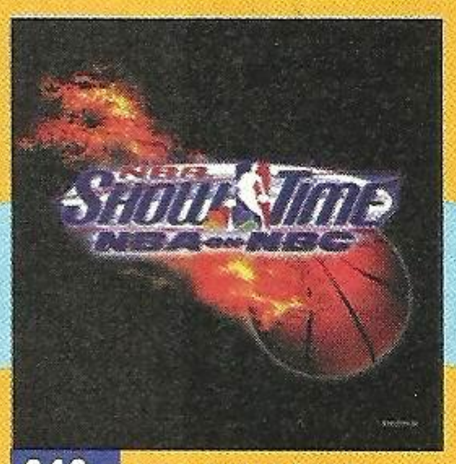
UWAGA! PROMOCJE

Dreamcast™ Dreamcast™



399zł SHEN MUE - jap./NTSC + Soundtrack
Wszystkie hity prosto z Japonii sprowadzimy specjalnie dla Ciebie.

269zł SOUL FIGHTER
Chodzona nawalanka 3D w stylu niezapomnianego Golden Axe.



269zł NBA SHOW TIME
Pełna energii koszykówka na wesoło. Dwóch na dwóch.

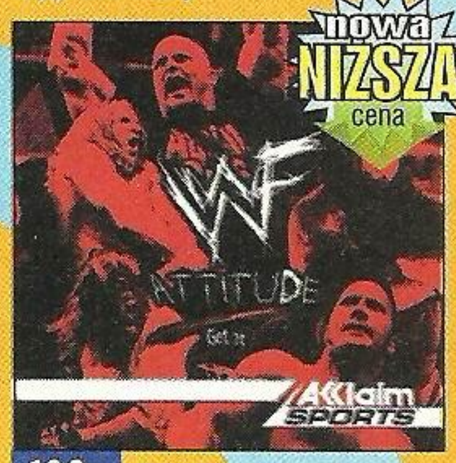
249zł NFL BLITZ 2000
Edycja futbolu amerykańskiego na DC. Oryginalne składy.

259zł VIRTUA STRIKER 2
Długo oczekiwana piłka nożna już w sprzedaży.

249zł SPEED DEVILS
Świetny wyścig z doskonałą grafiką. Tunning, zakręcone tory, super akcja!

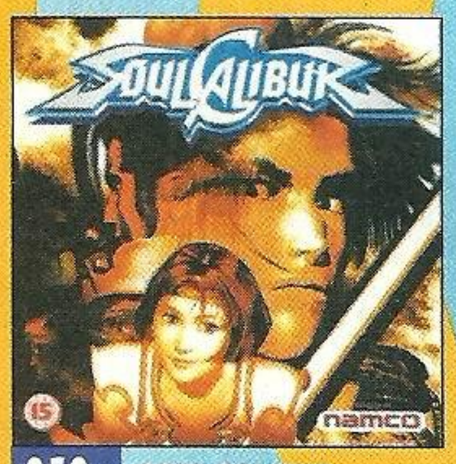
249zł HOUSE of the DEAD 2
Ty sam z pistoletem w garści przeciwko tysiącom zombiaków. Pistolet jako opcja.

249zł UEFA STRIKER
Wreszcie doczekaliśmy się piłki nożnej na DC. Oryginalne składy.



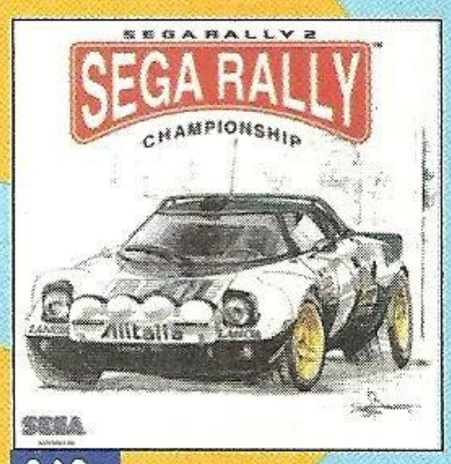
199zł WWF ATTITUDE
Popularny wrestling teraz w niższej cenie.

249zł VIRTUA FIGHTER 3TB
Legendarne, już, mordobicie prosto z automatów.



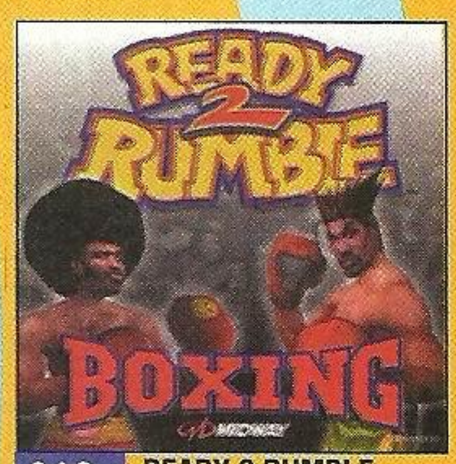
259zł SOUL CALIBUR
Każdy posiadacz Draemcasta musi to mieć! Najlepsze mordobicie wszech czasów.

249zł SONIC ADVENTURE
Super szybkie i kolorowe przygody maskotki Segi.



249zł SEGA RALLY 2
Kultowy rajd, do tej pory dostępne tylko w salonach gier. Teraz w twoim domu.

249zł TOY COMMANDER
Perypetie zabawek w mieszkaniu. Niespodziewany hit!



249zł READY 2 RUMBLE BOXING
Najlepsza adaptacja boksu jaką stworzono na konsole.

1390zł DREAMCAST + SEGA RALLY 2
Uwaga! Oferta ograniczona!

169zł ORYGINALNY JOYPAD

169zł KARTA PAMIĘCI VMU

149zł JUMP PACK (VIBRATIONS)

AKCESORIA

Kierownica	299	Karta pamięci 4MB	189
Vibration Pack (nieoryginalny)	109	Przedłużacz do Joypada	79
RBG Scart Cable	59	a także nowe gry:	
RGB Scart Cable + AV	69	CRAZY TAXI	tel.
Pistolet	179	MDK 2	tel.
		NBA 2K	tel.
		RED DOG	tel.
		SOUL REAVER	tel.
		ZOMBIE REVENGE	tel.
		i inne	

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

PlayStation™ PlayStation™

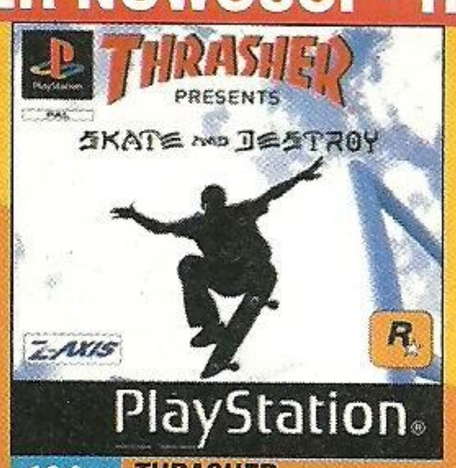
SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY * SUPER NOWOŚCI * HITY *

199zł RALLY CHAMPIONSHIP

Całkiem nowy, odjazdowy rajd samochodowy. Hit z PC teraz na PSX. Czyżby konkurencja dla Colina.

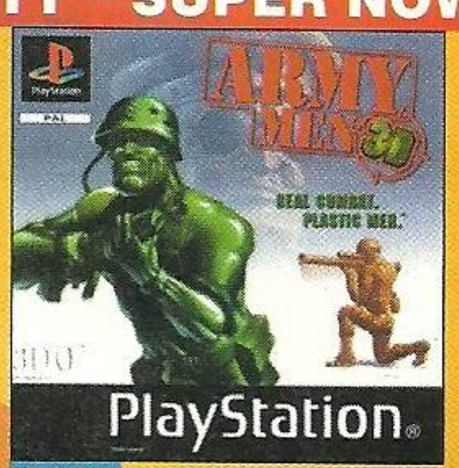
199zł SPEC OPS STEALTH PATROL

Przejmij dowodzenie nad amerykańskim oddziałem komandosów. Od twoich decyzji zależy życie twoje i twoich ludzi.



199zł THRASHER SKATE AND DESTROY

Nowa, świetna deska na PlayStation. Wysoki poziom trudności, oryginalne triki. Konkurent dla Tony'ego.



209zł ARMY MEN 3D

Połączenie strategi RTS ze strzelaniną. Weź władze w swoje ręce. Pokieruj swoją armie do zwycięstwa.

209zł TOY STORY 2

Znakomita gra przygodowa dla najmłodszych na podstawie najnowszego filmu Disneya.

209zł EAGLE ONE

Doskonały symulator bojowego samolotu Harrier JumpJet. Weź udział w prawdziwych misjach bojowych w światowym teatrze wojny.

super CENA

169zł WORMS ARMAGEDDON

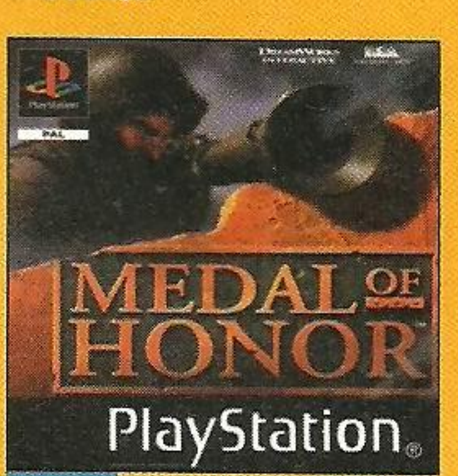
Doskonały humor, kilkadziesiąt misji, ukryte bronie (polecamy „Concrete Donkey"). Angielska wersja. SUPER CENA. Musisz to mieć!

199zł GRAN TURISMO 2

Dłuuuuugo oczekiwana kontynuacja najlepszych wyścigów na PSX. 2 płyty. Angielska wersja. Polska instrukcja. UWAGA – TURNIEJ!

199zł VIGILANTE 8 2nd OFFENCE

Kontynuacja hitu sprzed roku. Wsiadaj do bryki i rozwalaj konkurencję. Angielska wersja.



199zł MEDAL of HONOR

Hicior FPP. Jako amerykański komandos przeprowadzasz dywersję na tyłach wroga. Klimat rodem z Szeregowca Ryana. Angielska wersja.

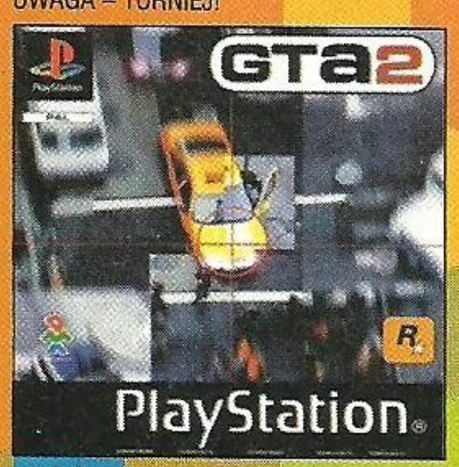
209zł TOMB RAIDER 4

Jeszcze piękniejsza, jeszcze sprytniejsza, więcej akcji, więcej możliwości, czyli Lara Croft po raz czwarty. Angielska wersja.

super CENA

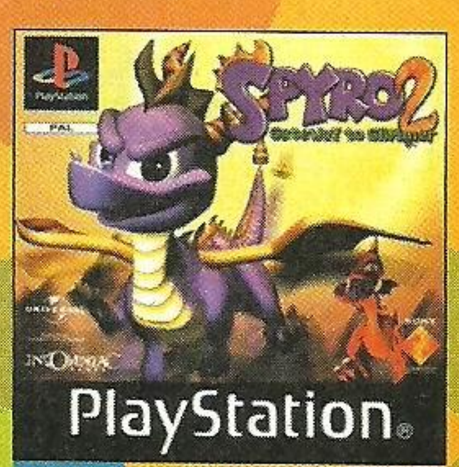
199zł FINAL FANTASY VIII

Ta gra nie wymaga reklamy! Angielska wersja. Polska instrukcja. Już w październiku!



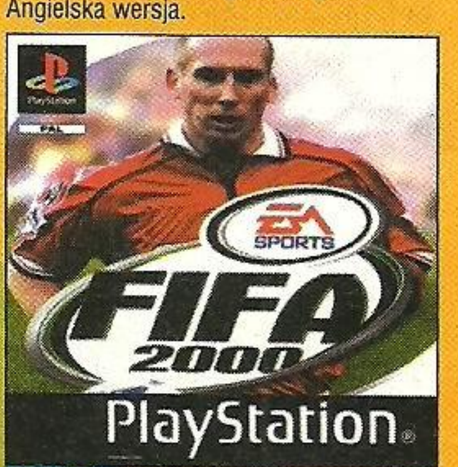
199zł GTA 2

Druga część miejskiej gansterki! Czy uda ci się zostać królem miasta? Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł SPYRO 2

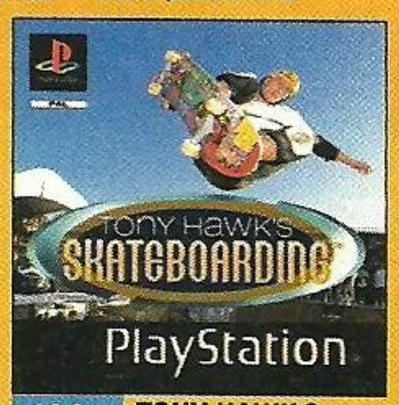
Kontynuacja kolorowych przygód sympatycznego smoczka Spyro. Gra nie tylko dla dzieci. Angielska wersja. Polska instrukcja.



199zł FIFA 2000

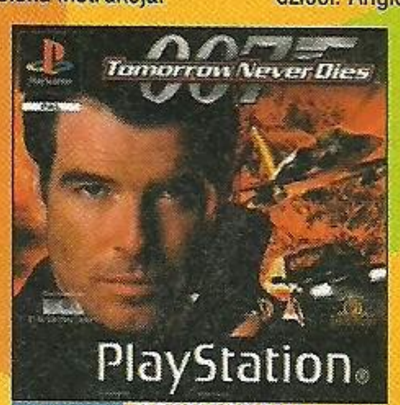
Już w sprzedaży! Najlepsza odsłona Fify w tym millennium.Angielska wersja. Polska instrukcja.

199zł CRASH TEAM RACING

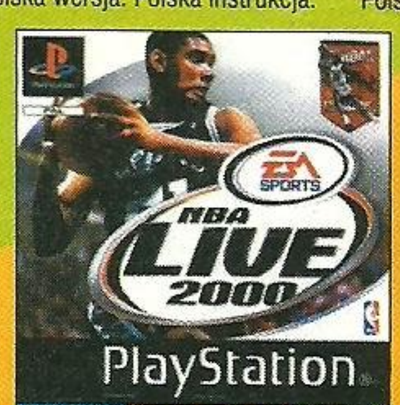


199zł TONY HAWK'S SKATEBOARDING

199zł XENA

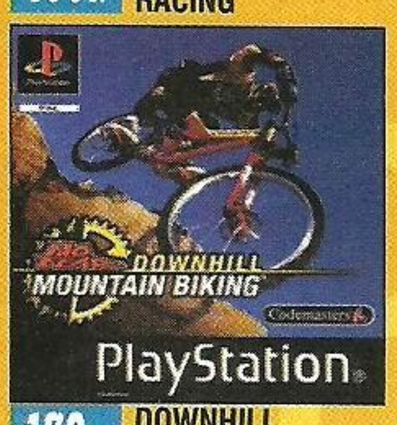


199zł TOMMOROW NEVER DIES



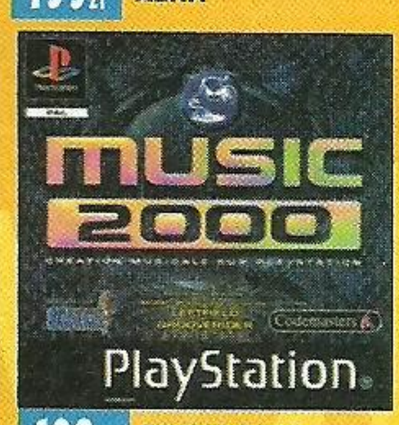
199zł NBA LIVE 2000

199zł ACE COMBAT 3



189zł DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

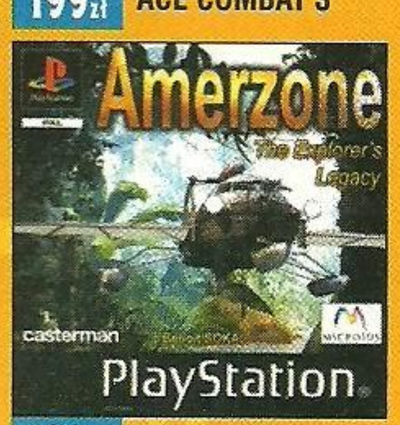
199zł FIGHTING FORCE 2



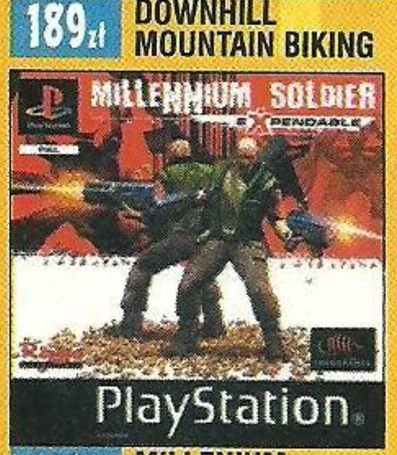
199zł MUSIC 2000

179zł WORMS PINBALL

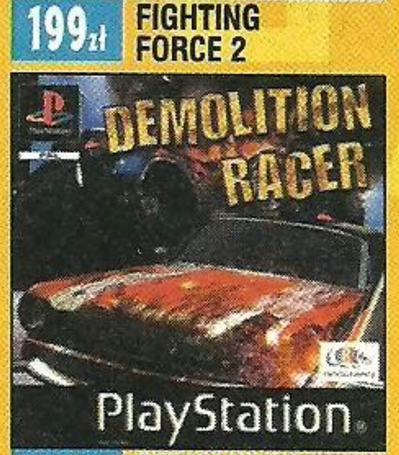
109zł 40 WINKS



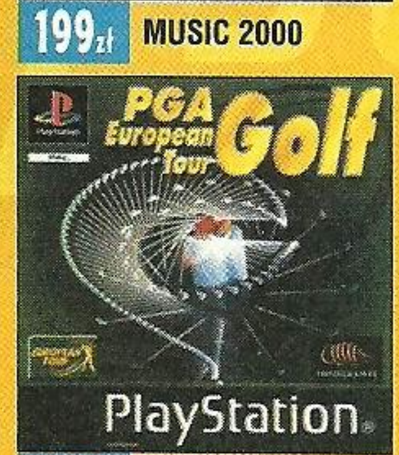
199zł AMERZONE



199zł MILLENIUM SOLDIER



199zł DEMOLITION RACER



199zł PGA GOLF

159zł MAGICAL TETRIS CHALLANGER

139zł BARBIE RACE & RIDE

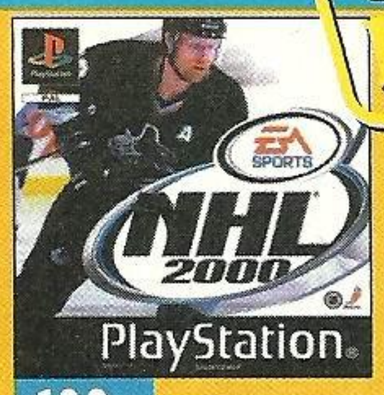
199zł SHAOLIN

PlayStation PlayStation

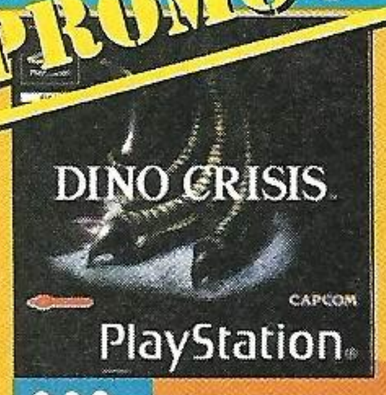
UWAGA! PROMOCJE!

pamiętaj! z Kartą TANIEJ

189zł TARZAN



199zł NHL 2000

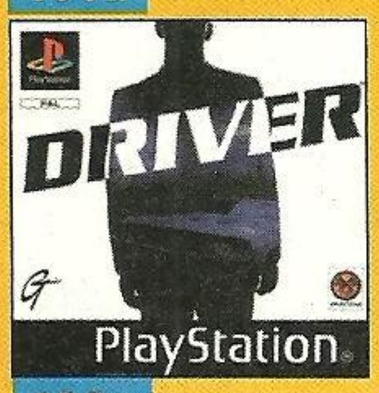


209zł DINO CRISIS

199zł QUAKE 2

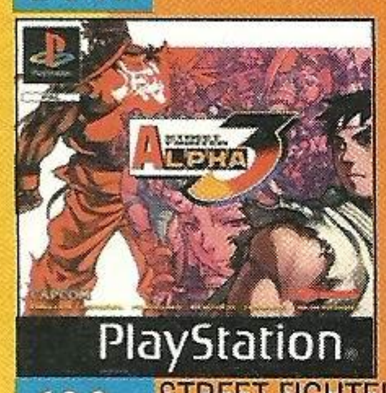
199zł SOUL REAVER

199zł WIPEOUT 3



199zł DRIVER

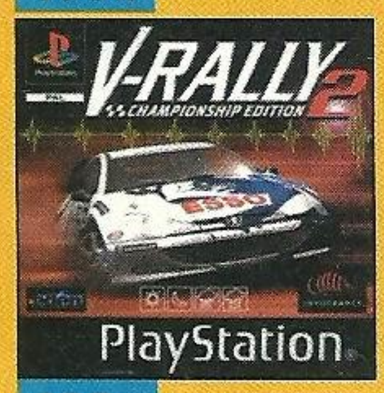
199zł SYPHON FILTER



199zł STREET FIGHTER ALPHA 3

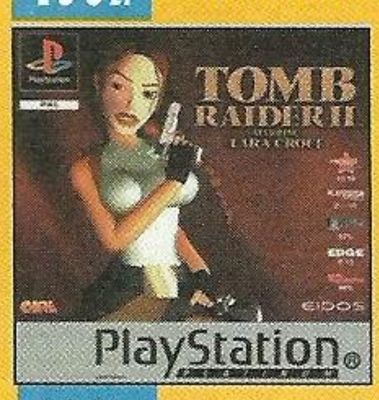
139zł SPYRO THE DRAGON

139zł CRASH BANDICOOT 3



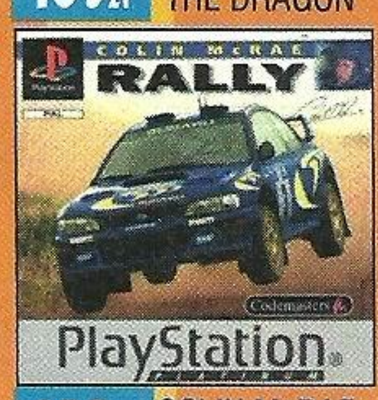
199zł V-RALLY 2

109zł TENCHU



109zł TOMB RAIDER 2

99zł TEKKEN 3

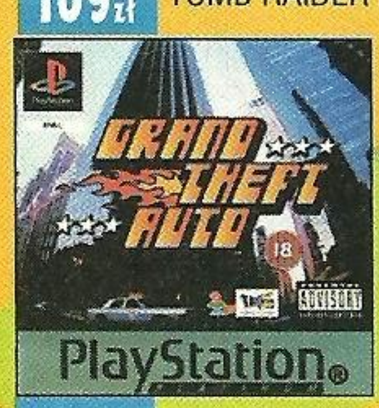


109zł COLIN McRAE RALLY

99zł GRAN TURISMO

99zł FINAL FANTASY VII

109zł GTA: LONDON



109zł GTA

99zł CRASH 2

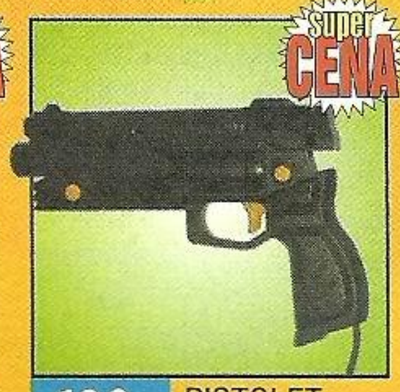
109zł SOUL BLADE

109zł MEDIEVIL

109zł RESIDENT EVIL 2

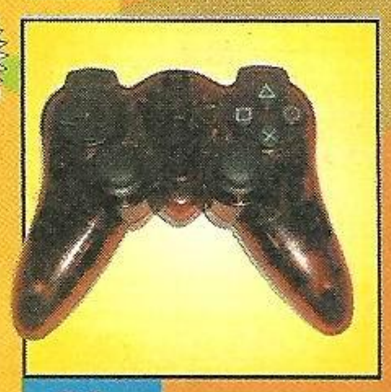
29,90zł PSX JOYPAD

Bardzo dobry, tani pad do PSX.



129zł PISTOLET SHOCK GUN

Doskonały pistolet do wszystkich strzelanek. Zawiera pedał. Działa w trybie Namco.

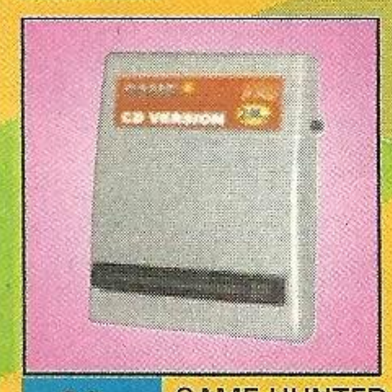


89zł SUPER SHOCK

Możliwości Dual Shock-a + auto-fire + slow. Super wygodny i tani.

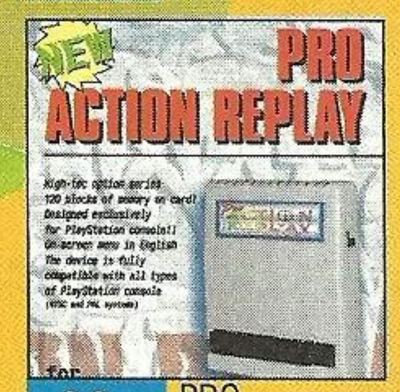
35,90zł MEMORY CARD

Karty pamięci 15 bloków już od 35,90 zł.



69zł GAME HUNTER PRO

Możliwości Action Replay. Dwa razy więcej miejsca na kody.



99zł PRO ACTION REPLAY

Urządzenie do „oszukiwania" w grach. Wpisz kod i stań się nieśmiertelnym.

379zł KIEROWNICA McLAREN

Nowa, trzęsąca się kierownica dla maniaków wyścigów samochodowych. Skrzynia biegów i hamulec ręczny. CZAD!!!

75,90zł KARTA PAMIĘCI 120 BLOKÓW

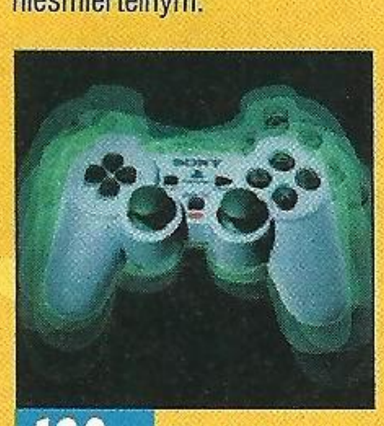
Pojemność ośmiu zwykłych kart. Korzyść jest oczywista.

29,90zł KABEL RGB - SCART

Kabel poprawiający jakość obrazu. Umożliwia uzyskanie koloru w grach NTSC.

59zł KABEL RFU - ADAPTER

Kabel pozwalający podłączyć konsolę do telewizora poprzez wejście antenowe.



139zł DUAL SHOCK

Analogowy joypad trzęsący się w dłoniach w trakcie gry! Dostępny w czterech kolorach!

PAMIĘTAJ!

ŚREDNI CZAS DOSTAWY 3 DNI!
KOSZTY PRZESYŁKI OK. 9zł
MOŻLIWOŚĆ WYSYŁKI w 24h

AKCESORIA PROMOCJA

Link Kabel	29,90 zł
Pistolet Fox	99 zł
Sony MultiTap	189 zł
MultiPlayer Adapter	129 zł
Kierownica DUAL FORCE	369 zł
Kierownica TWIN TURBO	379 zł

Konsola PSX 7502 599 zł
+ Dual Shock + polska instrukcja
+ Final Fantasy VII
UWAGA! Oferta ograniczona!

Konsola PSX 9002 + torba	629 zł
Mysz	65,90 zł
Mysz Sony	139 zł
Karta pamięci 30 bloków	65,90 zł
Przedłużacze do Joypada	29,90 zł

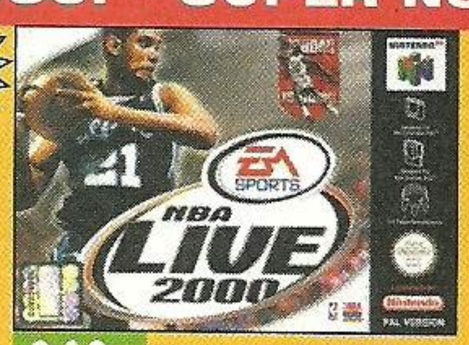
pamiętaj! z Kartą TANIEJ

NINTENDO 64

NINTENDO 64

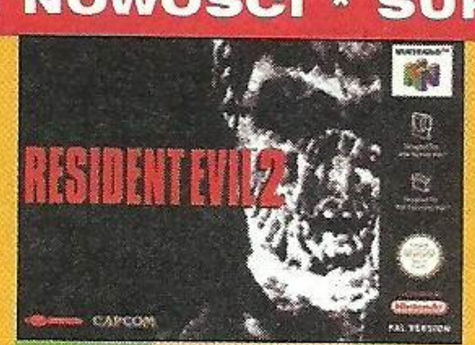
SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI * SUPER NOWOŚCI *

329 zł DONKEY KONG 64



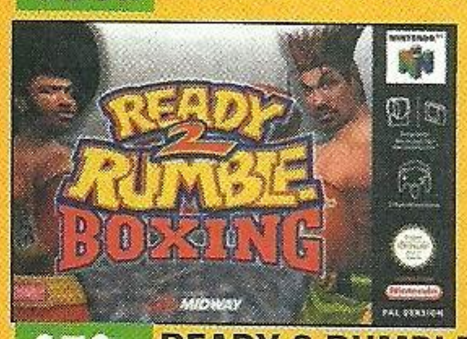
269 zł NBA LIVE 2000

279 zł TOP GEAR RALLY 2

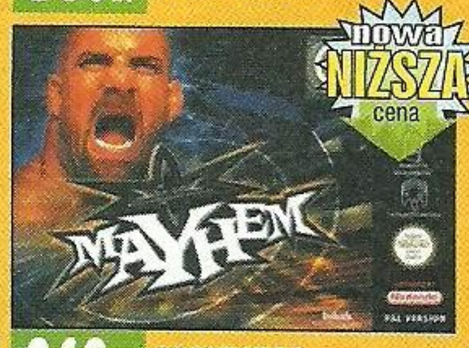


299 zł RESIDENT EVIL 2

279 zł FIGHTING FORCE 64

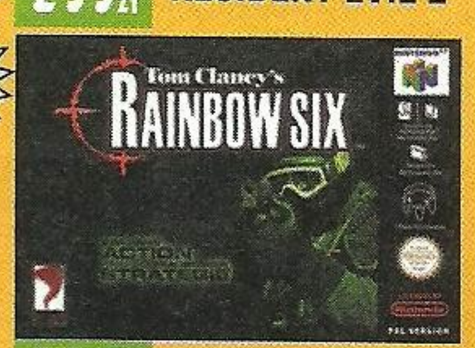


279 zł READY 2 RUMBLE BOXING



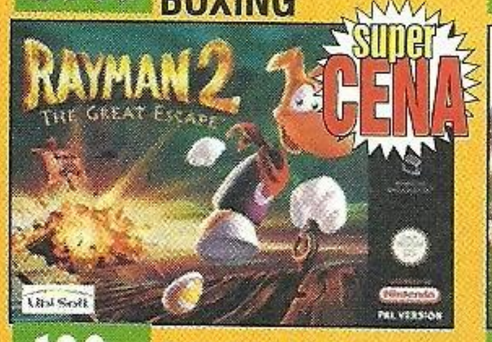
269 zł MAYHEM

269 zł XENA WARRIOR PRINCES

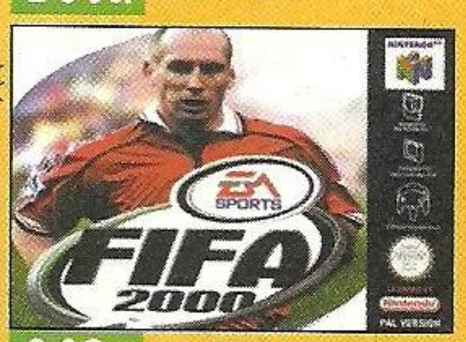


289 zł RAINBOW SIX

279 zł DESTRUCTION DERBY 64



199 zł RAYMAN 2

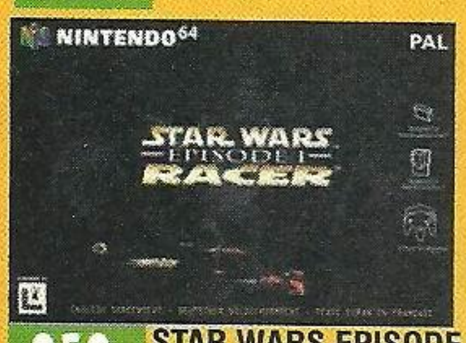


269 zł FIFA 2000

279 zł TUROK RAGE WARS

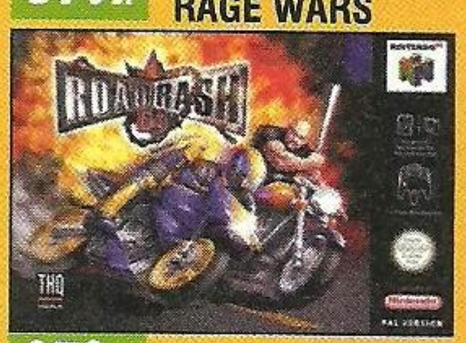
279 zł DUKE NUKEM ZERO HOUR

259 zł COMMAND & CONQUER

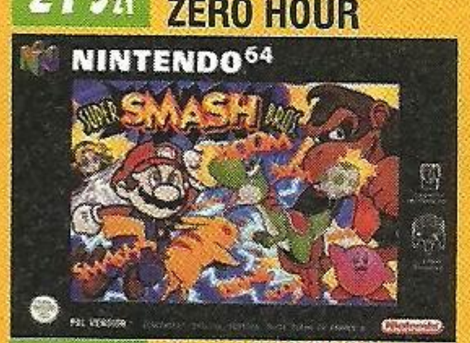


259 zł STAR WARS EPISODE 1 RACER

259 zł QUAKE 2

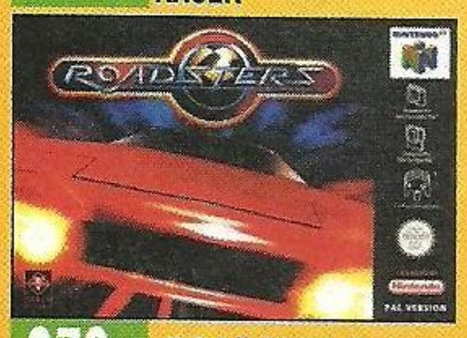


279 zł ROAD RUSH 64

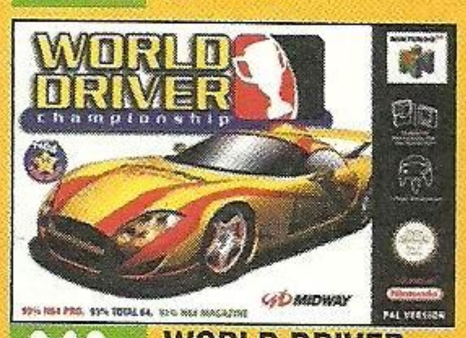


269 zł SUPER SMASH BROS

219 zł GOLDEN EYE 007



279 zł ROADSTERS



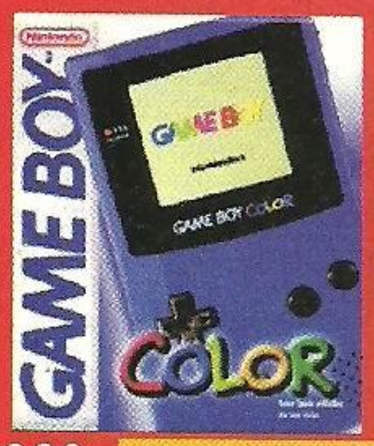
269 zł WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

249 zł BEETLE ADVENTURE RACING

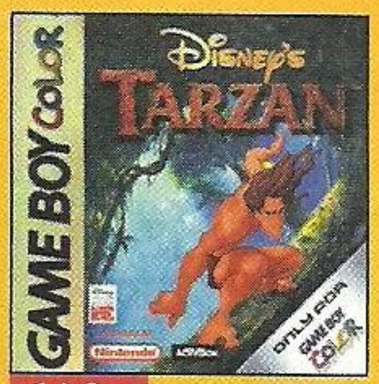
AKCESORIA:

Konsola N64	549
Karta pamięci 256k	49
Karta pamięci 1M	59
Tremor Pak + karta pamięci	89
Joypad (oryginalny)	129

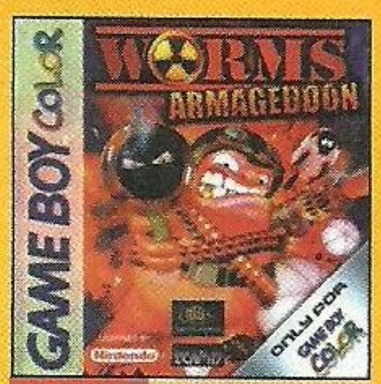
GAME BOY COLOR



299 zł GAMEBOY COLOR



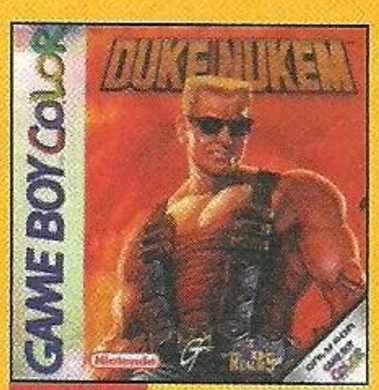
149 zł TARZAN



149 zł WORLD ARMAGEDDON

149 zł KONAMI WINTER GAMES

149 zł STREET FIGHTER ALPHA



149 zł DUKE NUKEM

149 zł MISSION: IMPOSSIBLE

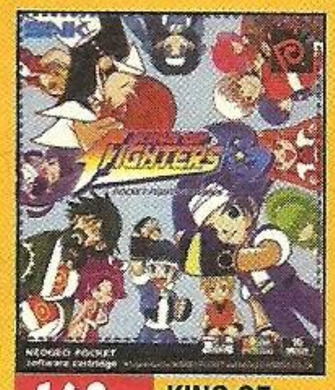
A ponadto w naszej ofercie znajdziesz

Kabelek do podłączenia konsol (pocket, zwykły, color)	*29,90 zł*
Lupa na ekran z podświetleniem	*29 zł*
Rumble Pak do GB Color	*59 zł*
Power Pak (akumulator + zasilacz)	*89 zł*
Travel Pak (zasilacz, akumulator, torba)	*119 zł*
Pudełko na 10 gier	*15 zł*

NEOGEO

359 zł NEOGEO POCKET

149 zł METAL SLUG



149 zł KING OF FINGHTERS 2

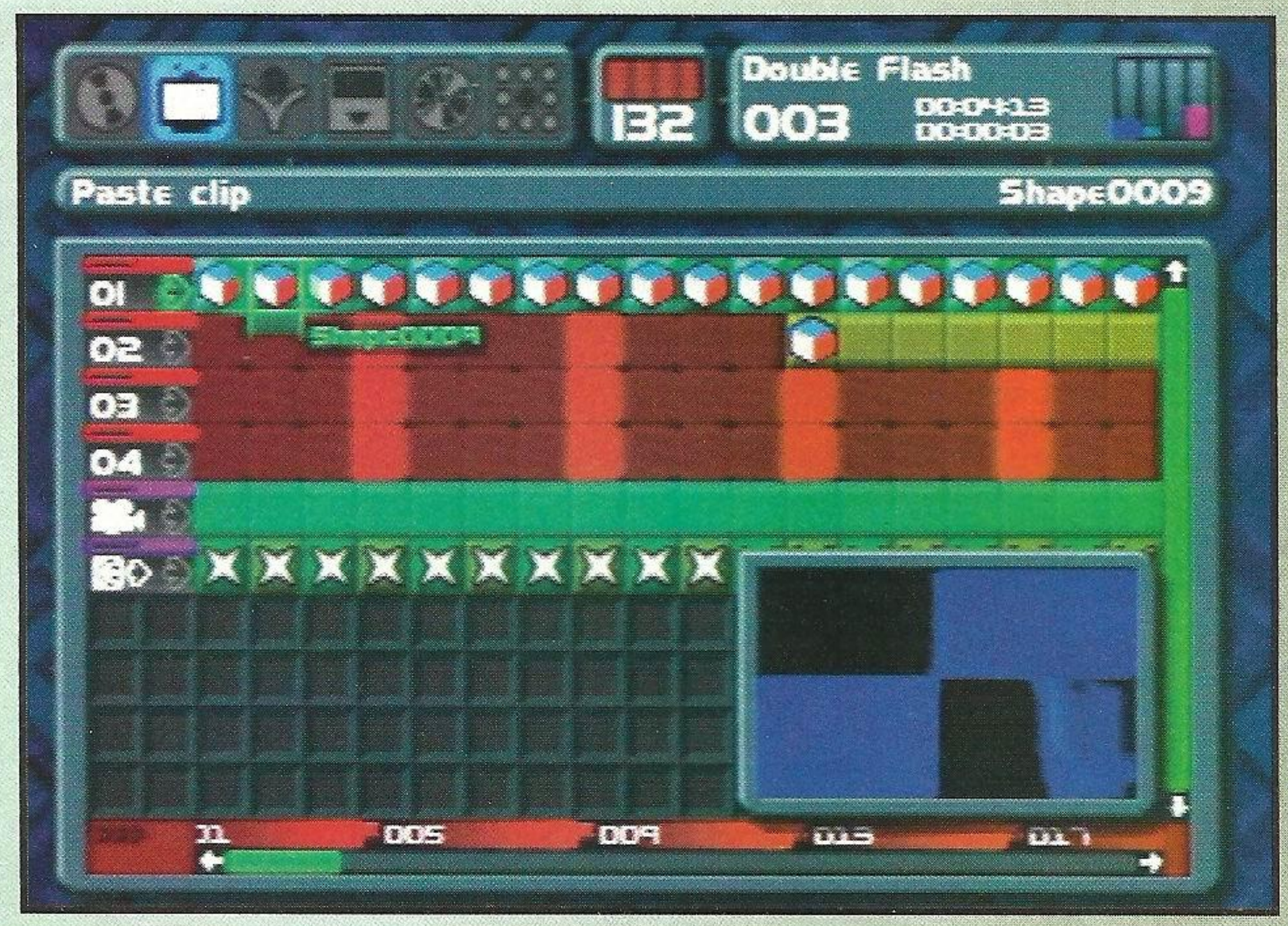
149 zł PUZZLE BOBBLE MINI

W ofercie ponad 10 tytułów

(c) 1999 Namco

NEO PLUS

(c) 1999 Namco



MUSIC 2000

Czyżby wśród posiadaczy PSX'a znalazło się aż tak wielu muzyków by wypuszczać kolejną edycję znanego sprzed roku MUSICA? No dobra chłopcy, możecie ponownie rwać dziewczyny na bycie gwiazdą...

Myślę, że rok temu entuzjastyczne przyjęcie MUSICA było spowodowane dużym zapotrzebowaniem na programy pozwalające na stworzenie czegoś samemu. CodeMasters podjęło się próby stworzenia czegoś na wzór słynnych amigowskich SOUND TRACKER'ów. Programów, które oferowały duże możliwości, a jednocześnie były banalne w obsłudze. Młodzieńcy ze zdolnościami muzycznymi szybko zaadoptowali się do nowego programu. Jednak trzeba iść z duchem czasu, więc MUSIC 2000 różni się od swych protoplastów. Czym jest więc ta użytkogra? Multimedialnym narzędziem do tworzenia pół-profesjonalnej muzyki. A dlaczego nie amatorskim? No, jest kilka powodów...

Wraz z zakupieniem płytki otrzymujemy edytor sampli i patternów (część główna), kilka przykładowych klipów, muzyczek i mnóstwo próbek dźwiękowych.

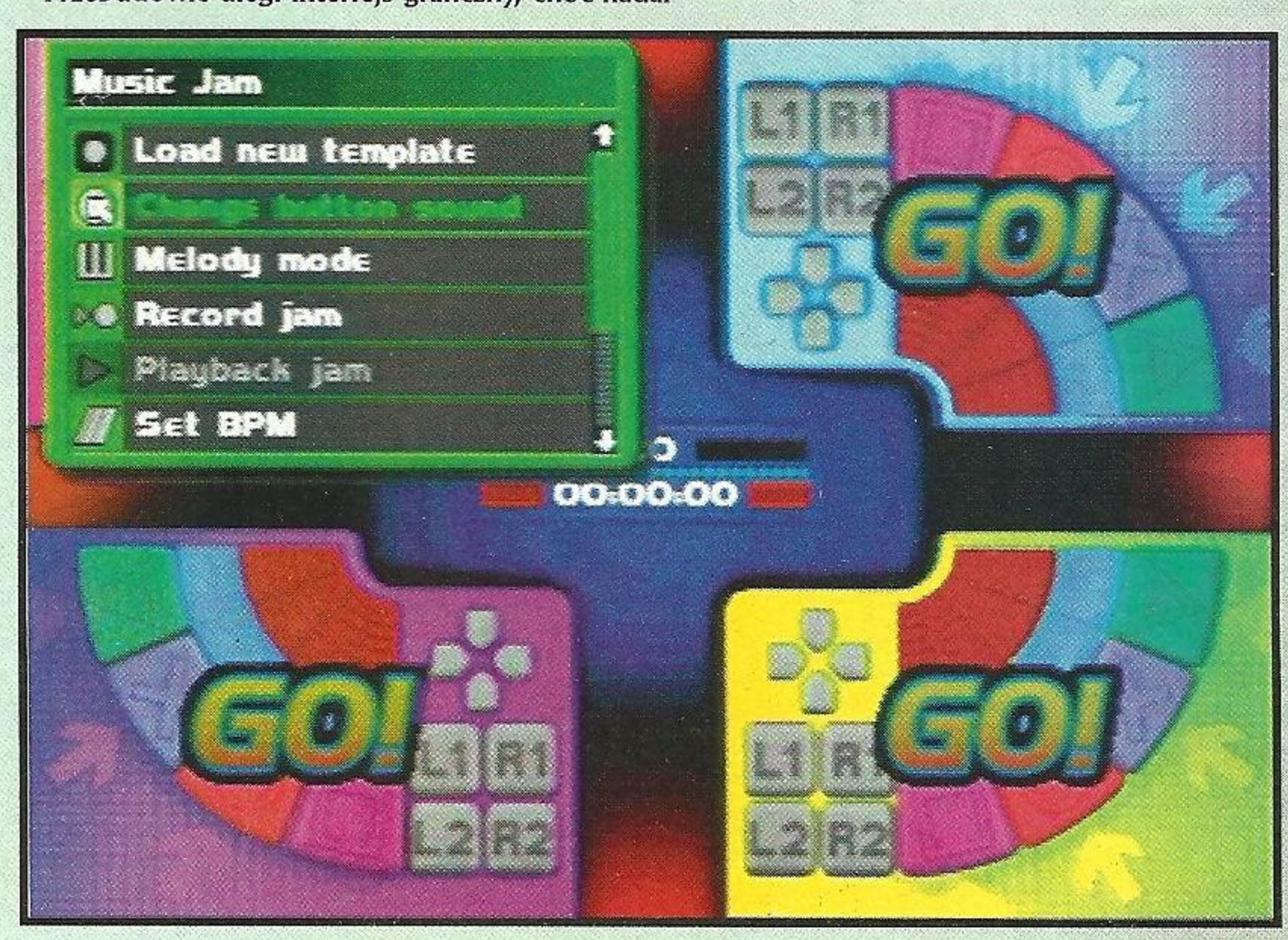
Te ostatnie są oczywiście rzeczą najważniejszą. Muszę przyznać, że o ile ich jakość w pierwszej części była dobra to w MUSIC 2000 można mówić o doskonałym brzmieniu. Dźwięki same w sobie brzmią bardzo dobrze, a do tego dochodzi możliwość edycji każdej próbki. Tym razem skupiono się na brzmieniach studyjnych, mniej jest elektronicznych instrumentów. Brzmienia gitarowe, basy oraz instrumenty perkusyjne brzmią naturalnie. Choć oczywiście nie zabrakło wielu loopów oraz soundów specyficznych dla techno. Obsługa programu jest bardzo prosta - ten, kto miał do czynienia z częścią pierwszą będzie czuł się jak w domu.

Przebudowie uległ interfejs graficzny, choć nadal zachowuje nastrój z części pierwszej. Teraz jednak menu znajduje się na górze ekranu, a wszystkie wiadomości wyświetlane są w oknach trochę podobnych do windowsowych. Tabele skonstruowano tak, żeby użytkownik nie posiadający myszy nie popadł w padopląs. Wszystko jest pod ręką, co zresztą objaśnia instrukcja. Grafika skoczyła o oczko wyżej. Jest wyświetlana w wyższej rozdzielczości co ma kolosalne znaczenie dla prezentowanych klipów, których jakość zdecydowanie się polepszyła. Większość z tych przygotowanych przez autorów jest rewelacyjna. Mimo, że mało realistyczne, opierające się na efektach potrafią zrobić wrażenie. Wystarczą trzy godzinki z programem aby móc robić muzyczki i teledyski.

Jednak największą frajdę CodeMastersi przygotowali dla kilku graczy. Tak, można zasiąść we czterech do jamu. Każdy wybiera sobie zestaw brzmień. Mogą być to pojedyncze instrumenty (dla profesjonalistów) lub też całe patterny. Pod każdym klawiszem pada coś się dzieje. We czterech można stworzyć całą orkiestrę. Zabawa jest doskonała.

Rodzi się pytanie, czy ci, którzy nie mają zielonego pojęcia o graniu mogą kupić MUSICA. A czemu nie? Brak jest jakichkolwiek wymagań, a jeśli nie radzisz sobie z instrumentami to zawsze można użyć gotowych ścieżek i z nich stworzyć urodzinowy przebój. Teraz pozostało zbadać czy jest jakaś możliwość komunikacji z komputerem w celu przegrania tracków muzycznych. W dokumentacji nie ma na ten temat za wiele. Fajnie byłoby stworzyć podkład, a potem dograć wokale. Nie musiałbyś płacić za studio, a demo byłoby w ręku.

Brat



PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 9
MIÓD 7

Wydawca: CodeMasters
Producent: Jesper Int.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

NUCLEAR STRIKE 64

THQ to mistrzowie konwersji. Biorą wszystko co wpadnie im w ręce i wydają wszystko - jak leci i popadnie, na wszystko, na co tylko się da. Czasem z dobrym skutkiem, a czasem - wręcz przeciwnie.

NUCLEAR STRIKE to gra, która zadebiutowała na PlayStation blisko dwa lata temu. Dwa lata! Na szczęście jednak gra to była zacna, a konwersja jest najzupełniej w świecie udana. Gracz wciela się w pilota, kierującego podczas kolejnych misji coraz to nowymi pojazdami. W sumie jest tego 15 sztuk - poczynając od helikopterów, przez samoloty (Harrier!) aż po pojazdy naziemne z jeepem na czele. Naturalnie główne zadanie to palenie i mordowanie hord nieprzyjaciół, jednak nie jest to bezmyślna siekanina. Każda misja odkrywa przed graczem nowe wyzwania w postaci zadań do wypełnienia (coś rozwalić, kogoś osłaniać, odbić zakładników itp.), non-stop trzeba uzupełniać paliwo i amunicję, a także nieustannie uważać na zaporowy ogień. A zatem mamy tu do czynienia z inteligentnym (misje, radary, fabuła itd.), a momentami trudnym shooterem, którego posiadacze N64 powinni przywitać z otwartymi ramionami.

Grafika jest bardzo dobra, dokładna i wyraźna. Eksplozje są wręcz świetne. Podobnie jak efekty dźwiękowe. Za to muzyka nie staje na wysokości zadania. Ogółem gra jest naprawdę niezła i polecam ją osobom, które wiedzą, czego chcą.

Chest

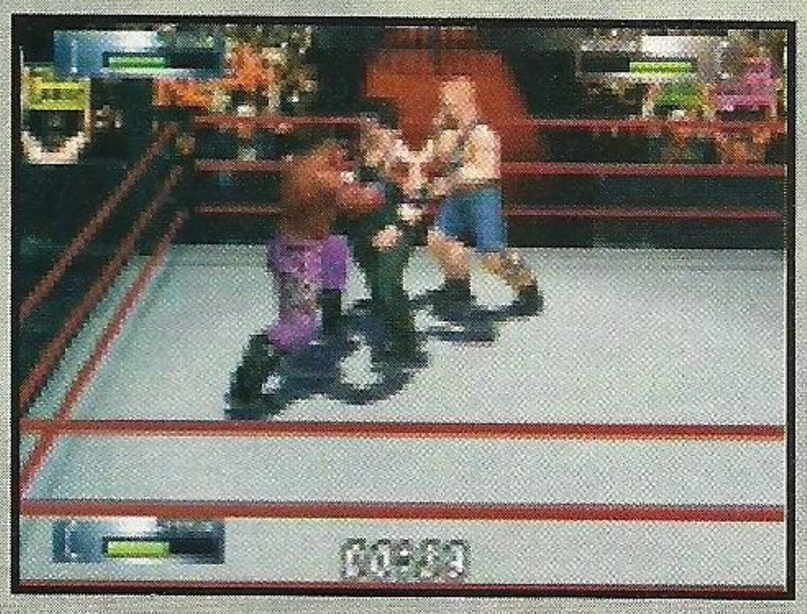
Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 5
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: Electronic Arts
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak

WRESTLEMANIA 2000

Kolejny miesiąc i kolejny wrestling. Tym razem na arenę WWF wkracza firma THQ ze swoją grą, która oparta jest na engine poprzednich dwóch pozycji z literkami WCW eee... mamo, czy to się nigdy nie skończy?!



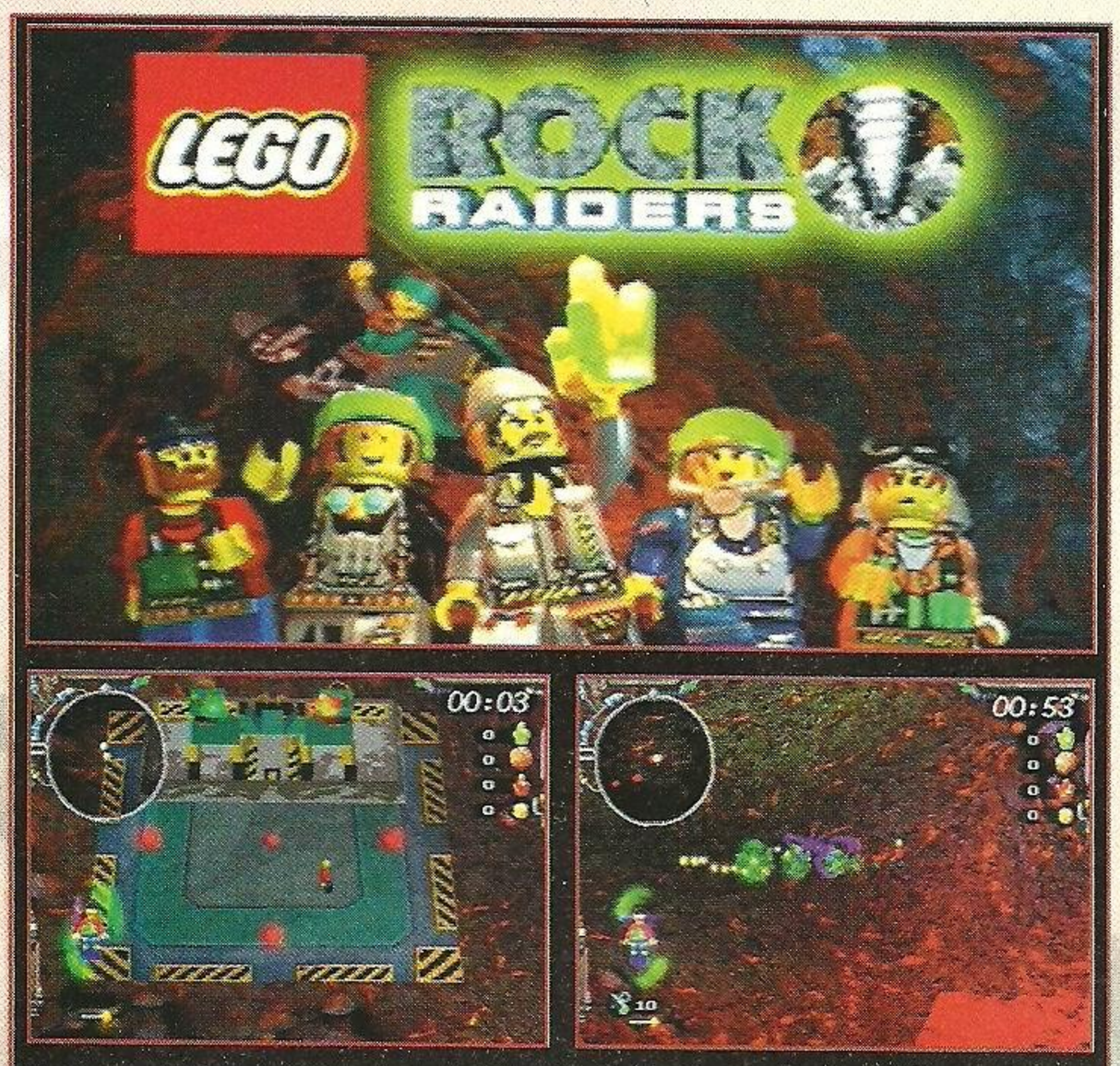
Osobiście nie mam nic przeciwko konsolowym wrestlingom. Ba, nawet uważam, że niektóre z nich są całkiem znośne. Jak na przykład poprzednie zapasy THQ w postaci WCW/NWO REVENGE. Należę nawet do tej grupki osób, która twierdzi, że ów REVENGE to najmiodniejszy wrestling jaki kiedykolwiek powstał na konsolę. THQ utraciło jednak licencję ligi WCW (na rzecz EA). Pozyskało za to WWF (od Acclaim, które będzie musiało zadowolić się teraz ECW) i postanowiło szybko i bezboleśnie wyprodukować grę. No i sprzedać ją. Na pewno osoby interesujące się tym zjawiskiem i ligą WWF docenią włożony w oprawę gry wysiłek autorów (są wszystkie muzyczki, wyjścia, trademarki i tak dalej), miliony zawodników, setki ringów, tysiące możliwości tworzenia zawodnika i tak dalej, ale po odpaleniu gry strzeliło mnie co innego: to cały czas jest ta sama gra co poprzednie dwie WCW/NWO, tylko z nową ligą i postaciami. I do diabła, jeśli macie którąś z poprzednich, to styka - są inne pozycje warte inwestowania. Jarusy i tak to kupią, a niezdecydowani niech raczej dadzą sobie spokój. Gra jest oczywiście dobra i jeśli ktoś naprawdę chce, to wyciśnie z niej maksimum przyjemności.

Sheck

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: THQ
Producent: Asmik
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak



Nawet sobie nie wyobrażacie ile się projektanci narobili wymyślając legudki, czyli ludki do klocków Lego. Wymierzali na przykład wszystkie części tak, żeby małe dzieci nie mogły się nimi udławić. Doprawdy profesjonalne podejście.

Nie zawsze jest tak, że jakbyś nie wiem jak się narobił znajdzie się jakiś goguś, który jednym, sprawnym machnięciem ręki zniweczy owoce twojej ciężkiej pracy. W przypadku Legudków zrobili to koderzy gry LEGO: ROCK RAIDERS.

Po awarii legudkowego statku kosmicznego awaryjnie lądować trzeba na planecie, gdzie na szczęście występują dziwne kryształy, dzięki którym naprawić będzie można usterki. Zadanie - zbierz kryształki. Czas ucieka.

No i git: intro wygląda wręcz imponująco. Legudki wykonane nienagannie, poruszają się ślicznie. Aż chce się bawić domowym zestawem. Niestety czar pryska po rozpoczęciu gry. To, że gra się legudkiem staje się pierwszym punktem niepisanej umowy między koderami, a grającymi w L:RR. Mówiąc najkrócej: głowy nie dam, czy ów mały bohomaz, który merda się gdzieś tam na ekranie jest rzeczywiście legudkiem. Analogicznie rzecz ma się z pojazdami. Coś tam im niby błyska, jakieś kanciaste - klockowate elementy wystają, ale nowe kozaki dla każdego, kto udowodni, że to Lego. Równie dobrze mogłoby to być o Barbie i Kenie, o Action Manie, o He Manie... o Marynie i części jej ciała, którą widać spod drabiny. No i nie dość, że wszystko maleńkie i bez jaja zupełnie, to jeszcze jedną z podstawowych broni legudka jest zmniejszacz. Wyobraźcie sobie teraz, że trzeba kilka razy nawalać w i tak już małego wroga, żeby go zdezintegrować (po pierwszym razie nieco maleje, po drugim więcej, itd...). W końcu strzelasz do małego szalejącego po ekranie krzaczka. Genialne.

Najogólniej rzecz w słowa ubrawszy wszystko wygląda tak jakby koderzy mieli nieco umiejętności graficznych i zupełnie żadnego pomysłu na wykonanie i fabułę. Totalna, kompletna kiszka.

Może jakieś dzieci by się tym zainteresowały?... Zastanawiam się i zaczynam wątpić: czas ucieka szybko, system sterowania nie nadaje się dla dzieci, a już od pierwszej misji trzeba momentami trzymać po trzy przyciski na raz. Nie ma szans.

A! Czy już mówiłem, że przepiękne intro jest nudne jak podsłuchiwanie rozmów emerytów? Niesamowite, a jednak. Nie wiem komu tę grę polecić, nie wiem co o niej dobrego napisać i nie wiem w ogóle co jej wystawić.

Nie tylko omijajcie ten tytuł z daleka - wybijcie go sobie z głowy. Na nic wam się nie przyda.

Grabarz

PlayStation **3**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 2

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

Nie szata zdobi człowieka, ale jak cię widzą, tak cię piszą. Zdziwilibyście się pewnie nieźle, gdybyście wiedzieli jak bardzo oceniamy ludzi za pomocą wzroku. Vide np. fakt, że lubimy zagadywać ładne dziewczyny, albo to, że przeważnie grubsze osoby odbiera się jako zrelaksowane i sympatyczne, a chudsze jako ostrożniejsze i spokojniejsze.

FIGHTING FORCE 2

Z grą FIGHTING FORCE 2 było podobnie: odpaliwszy ją stwierdziłem, iż wygląda ładnie. Niechybnie więc będzie to hit: eleganckie intra, fajowy klimacior, strzelamy, rozwalamy... Ale chybam z lekka się omylił.

Najfajniejsze jest to, że FIGHTING FORCE 2 nie ma prawie nic wspólnego z jedynką. Postaci na początku do wyboru nie ma, a zamiast radośnie beztroskiego parcia w przód i rozwalania co popadnie (ludzi, budynków, skrzyń) czym popadnie (bronią palną, pałami, skrzyniami) zrodziło się nieopatrznie koderom coś na kształt TOMB RAIDER. Ludzik chodzi i co prawda nadal kopie przeciwników, gnie stalowe pręty na ich kręgosłupach oraz pozdrawia ich zawartością magazynku, ale wątek przygodowy (znajdź kartę do kolejnych drzwi plus fabuła) sprawiają, iż w grę ową gra się zupełnie inaczej.

Z drugiej jednak strony, zagadki nie są zbyt trudne; wręcz nie ma ich wcale. Bo fakt, że jeden komputer otwierać może więcej niż jedną parę drzwi (a zazwyczaj w FF2 otwiera jedną) nie jest chyba niczym nadzwyczajnym. A poza tym w grze chodzi o to by: iść i niszczyć wszystko - rusza się, bądź nie, zbierać karty magnetyczne i pamiętać jakie drzwi mijało się zamknięte (jak dojdzie się do końca tymi, co otwarte - można wrócić i zamknięte się otworzą).

Niemniej jednak, ów dziwny mutant kilku gier, fabułę ma. Futurystyczną. Mroczną. Nawet niezłą. A przez to ma także całkiem składny klimat (epitety jak wyżej). A to przyjdzie bobrować po starej hucie, pośród płomieni pieców, a to znów eksploracja laboratorium, z którego uwolniły się groźne mutanty... Czad! A to znów zabawa w śniegu. I bossowie się trafią... I fajne nawet - być może - jest to, że choćby nie wiem jak zagmatwany był wstępniak do gry, to w misji z grubsza chodzi wciąż o to samo: idź i dewastuj.

Grafika nie pozwala na siebie narzekać: jest kolorowo, acz mrocznie. Właściwie wszystkie elementy budujące klimat widać wyraźnie.

Klateczki lecą płynnie: ludzików na ekranie przybywa, a animacja nic! Nawet nie myśli skakać! Brawo! Nawiasem brawa też dla koderów za wybuchające krzesła: kopiesz i wybucha. Hardcore! Tak w ogóle to wybucha chyba wszystko poza żywymi przeciwnikami (chyba, że rzucasz im granat): szafki, sejfy, rury... wszycho. Muzyka klasę niższa, ale nie psuje zabawy. Trudno także narzekać na system kierowania postacią. Łatwo to spaprać w trójwymiarowych tpp-kach. Tu jest ok. To co jest nie najlepiej?

Lekko zasysa fakt, że fabuła nie jest skomplikowana nieco bardziej. Że wciąż to samo się robi, że tu postrzelasz, tam pobiegniesz... A całe poziomy podzielone są na pokoje i korytarze. Pokonujesz więc całość według następującego, jakże popularnego, schematu: drzwi na korytarz, strzelanie, zbieranie broni i karty magnetycznej, drzwi do pokoju, strzelanie, zbieranie złomu, drzwi na korytarz... Itp. Itd. Nawet ten opis jest nudny. A jest o wiele krótszy od FIGHTING FORCE 2.

System walki też mógłby być nieco ciekawszy. Bezustanne wklepywanie tych samych combosów

(trzy razy ręka, trzy razy noga), jeszcze dokłada drew do leniwego ogniska nudy...

Niemniej - co podkreślić trzeba - gra nie jest zła. Lokacje pyszne, zrobione z pomysłem i stalowym jajkiem. Przeciwnicy nieźli: mutanty, jacyś kolesie napakowani w kwadrat, jeszcze ciepli po siłowni, bossowie... I narozwalać można nieziemsko. No i - kurczę - brak konkurencji też trochę promuje FF2. Czyli?...

Czyli nie można powiedzieć, że gra jest wybitna. Nie jest też bardzo dobra. Ale jest na pewno miła, ciekawa i wykonana na średnim poziomie. Myślę nawet, że, gdy sięgniecie po nią po przeczytaniu tej recenzji, będziecie mile zaskoczeni. Chyba bardziej pomarudziłem niż powinienem. Ale to przez fakt, że troszkę też sobie po niej obiecywałem więcej. Sorki.

Grabarz

PlayStation **7**

GRAFIKA 8
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Eidos
Producent: Core Design
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

DeCe i druga opinia...

FIGHTING FORCE 2 ukazało się też w wersji na Dreamcasta - gra pod względem merytorycznym nie rożni się niczym od opisywanej wersji na PSX'a. Ma "tylko" naturalnie lepszą grafikę. Zaś w kwestii samej gry... Podoba mi się. Widać, że ktoś tam w Core nie tracił czasu i mądrze zdecydował co zrobić z kontynuacją tytułu, o którym dużo mówiło się i pisało przeszło dwa lata temu. [Gulash]

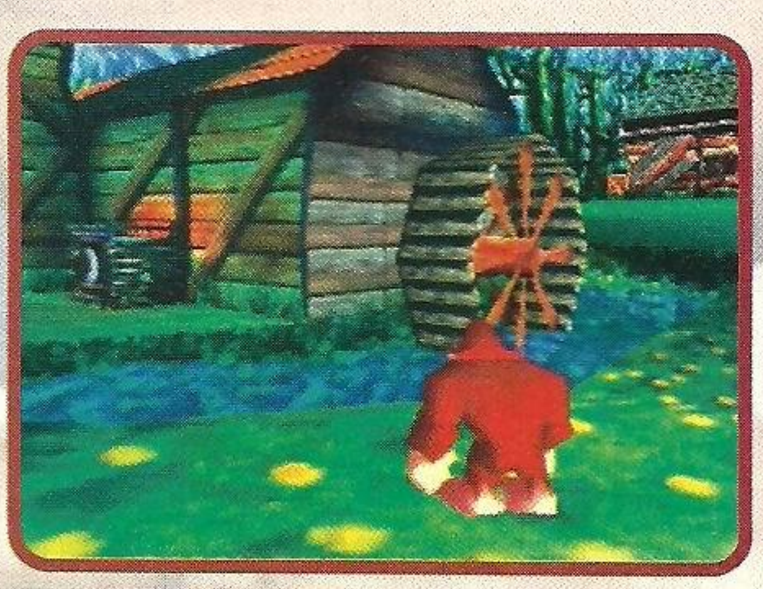
DONKEY KONG 64

OKRĄGŁY ROK RARE KAZAŁO NAM CZEKAĆ NA NOWEGO PLATFORMERA. WRESZCIE JEST - POZOSTAJE TYLKO ZADAĆ PYTANIE, CZY JEST RÓWNIE PRZEŁOMOWY JAK BANJO-KAZOOIE? ZNANA WSZYSTKIM FANOM GIER VIDEO MAŁPA PO RAZ PIERWSZY WKRACZA W TRZECI WYMIAR. LECZ CZY TO UPRAGNIONE 3D JEST WARTE PONAD 350 PLN?

Donkey Konga znają wszyscy, którzy kupowali pierwsze ręczne konsolki, lub też posiadacze komputerów ośmiobitowych. Kto z was nie biegł na ratunek uwięzionej dziewczynie, unikając beczek, cegieł i innych małpich zrzutów? Od tamtego czasu Donkey stał się bohaterem pozytywnym w kolejnych, cudownych grach Rare na SNESie. Czas na 64-bitową odsłonę jego przygód. Wraz z nim do akcji wkracza czterech jego przyjaciół/członków małpiej familii: Tiny, Lanky, Diddy i Chunky. Każda z tych postaci jest wielką indywidualnością i tylko działając razem mogą pokonać przeciwnika. A jest nim niejaki K. Rool - wielki, zły gad, który nawiedził wyspę Kongów i uwięził jej mieszkańców.

Oczywiście Donkey jest jedynym mieszkańcem wyspy (nie licząc profesora Cranky'ego), który dzięki swojej nadmiernej potrzebie snu uniknął porwania. Najpierw czeka cię zadanie uwolnienia przyjaciół, a następnie ostateczne wyeliminowanie K. Roola. Standardowo, prawda?

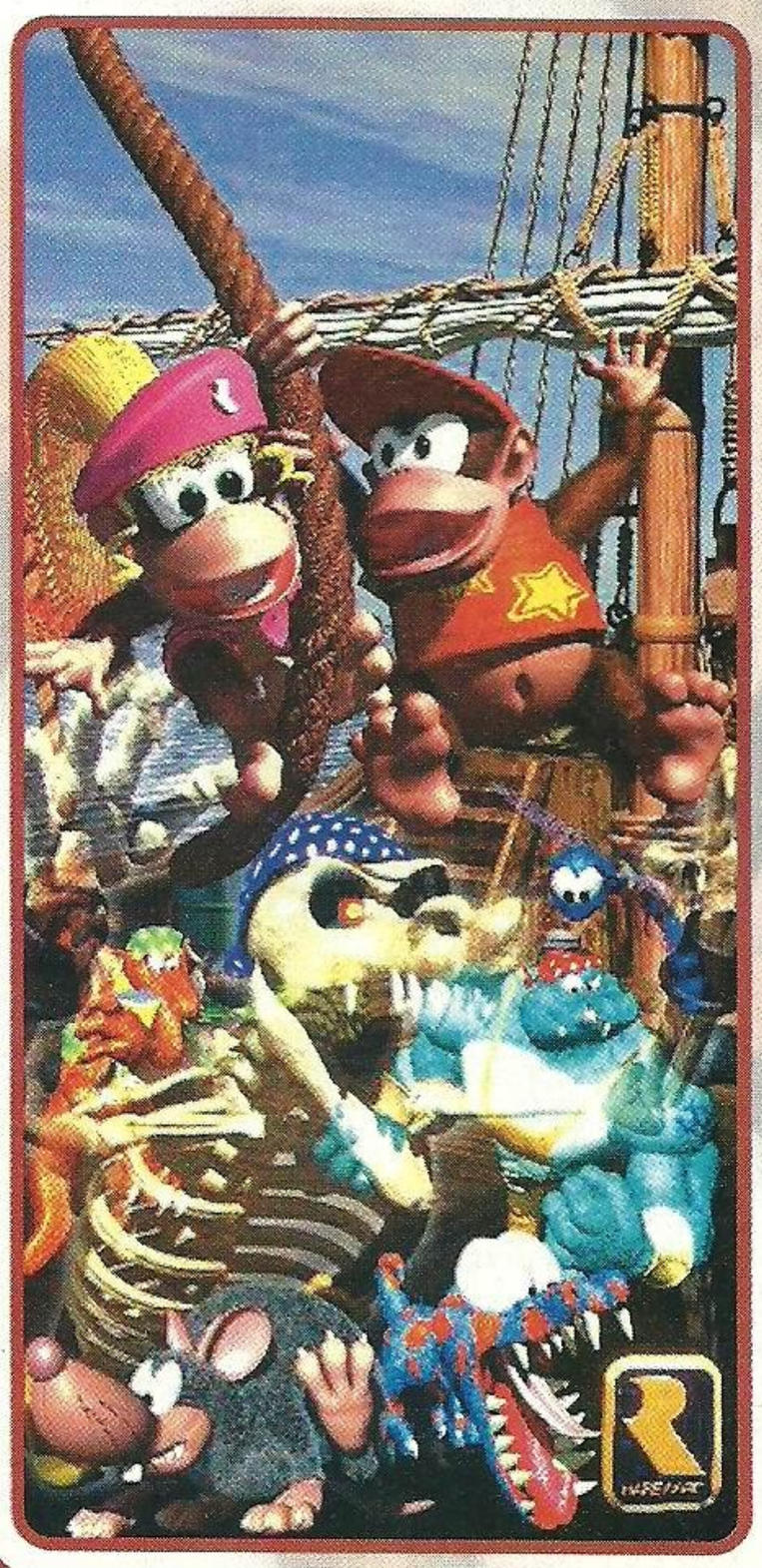
O ile fabuła jest dość przeciętna, o tyle DONKEY KONG 64 jest tytułem nietuzinkowym. Chłopcy z Rare postanowili wprowadzić nowy element do platformówek - mnogość postaci. Każdy z przyjaciół małpy po uwolnieniu przyłącza się do niego i razem z nim przemierza krainy. Oczywiście nasi bohaterowie napotkają wiele przeszkód, które pokonają dzięki swoim umiejętnościom. Na każdym poziomie do zebrania jest 25 złotych bananów, pięć bananowych medali, 500 kolorowych bananów (po 100 dla każdego), korona, oraz dwa zdjęcia z wróżkami. Czy to nie za wiele? A kto każe zbierać wszystko. Tylko od decyzji gracza zależy, ile chce wycisnąć z gry. Na dobrą sprawę wystarczy zebrać 125 złotych bananów, a kolorowych tyle, by starczyło na otwarcie drzwi do bossa oraz cztery korony. I to wszystko by ukończyć grę, ale chyba chodzi o to, by jak najdłużej się bawić.

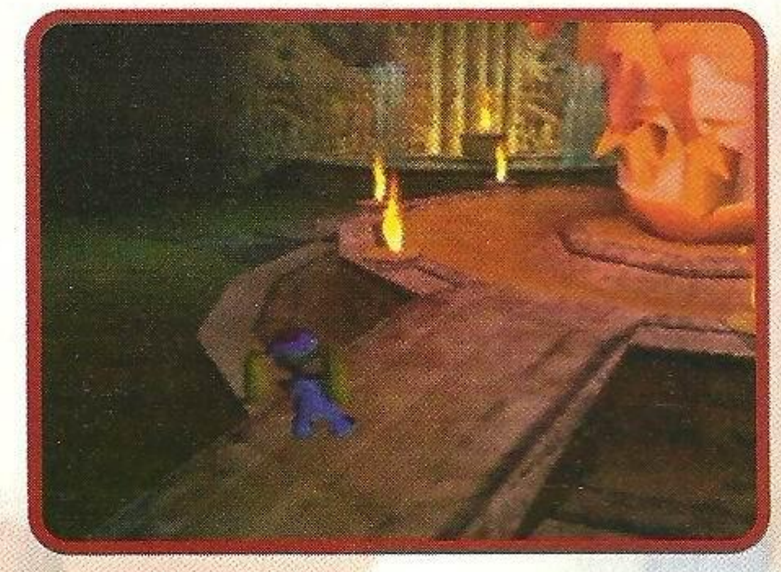


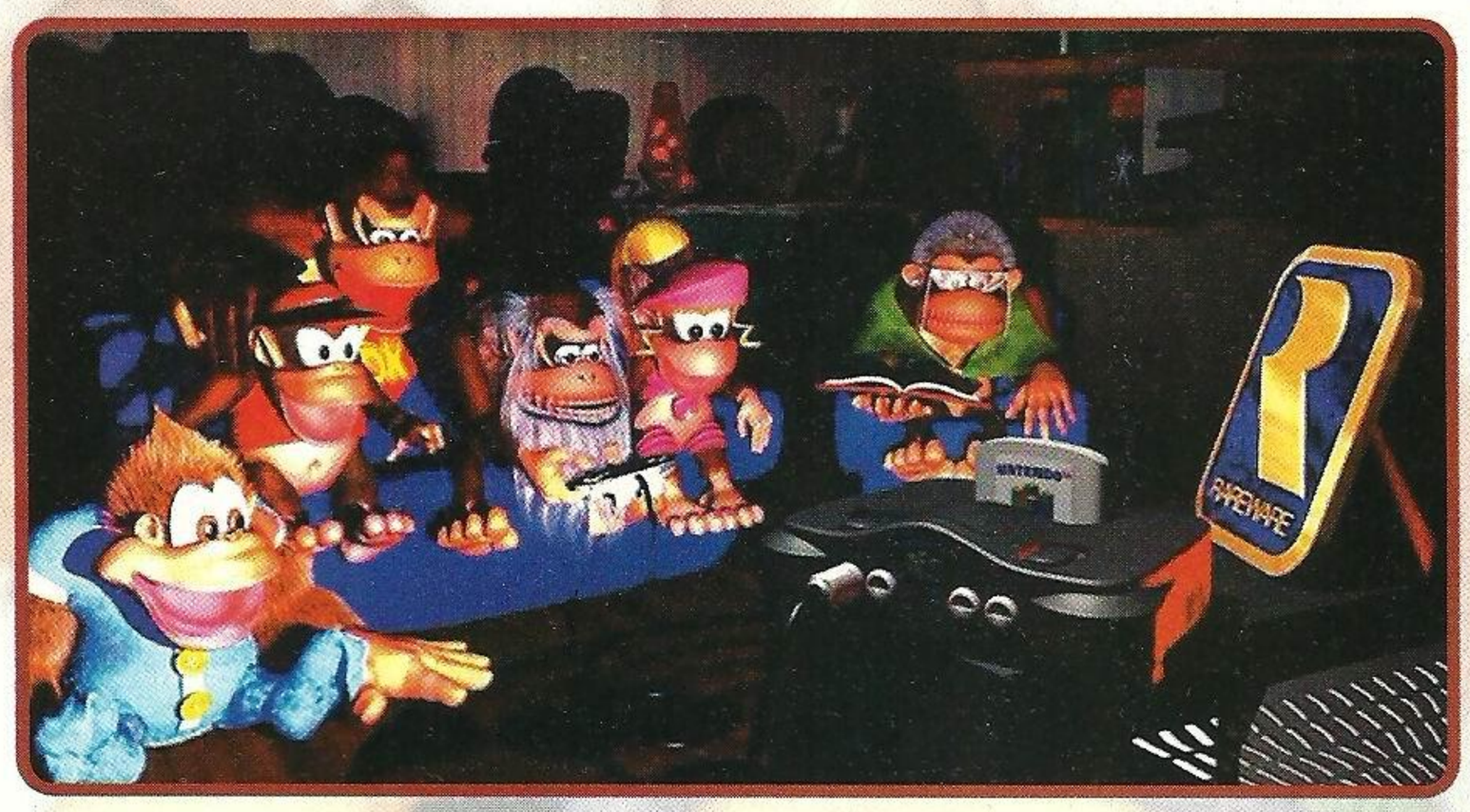
Poziomy skonstruowano tak, aby rozgrywka przebiegała w sposób nieliniowy. Wsparcie postaci nie polega na tym, że podczas wędrówki trzeba zrobić coś którąś z nich aby ruszyć dalej. Nie. W zasadzie levele to osobne, ogromne światy, które należy poznać. W każdym z nich bohaterowie mają zadania do wykonania i od ich ukończenia zależą nagrody. Tiny może się pomniejszać, więc wiadomo, że zajrzy w każdy zakamarek. Chunky jest silny więc wedrze się do pomieszczeń siłą. Diddy jest skoczny i potrafi latać, więc dla niego do spenetrowania są obszary położone wyżej. Na każdy z poziomów należy przeznaczyć około 10 godzin grając bez jakichkolwiek pomocy. Etapów jest osiem, plus wyspa główna. Rachunek jest prosty, jeśli chcesz zaliczyć DONKEY KONGA musisz odbębnić przy padzie jakieś siedemdziesiąt pięć godzin. Nie mam nic przeciwko długim posiadówkom przed konsolą pod warunkiem, że gameplay nie jest sztucznie wydłużony. A do pewnego stopnia jest tak w przypadku DONKEY'a. Po każdym poziomie kręcimy się pięcioma postaciami i już po trzech godzinach mamy dość. Ale to jest jeszcze do przeżycia. Najgorsze są mini gry, których jest pełno. Są to osobne rozgrywki polegające np. na zagnaniu zwierzaków do dziury, ubiciu odpowiedniej ilości much za pomocą łapki czy też znalezieniu wyjścia z labiryntu. Na początku jest to olbrzymia frajda, jednak z czasem poziom trudności wzrasta. Od połowy zaczyna się koszmar.

Na przykład w piątym etapie w Fungi Forest aby zdobyć ostatniego banana Diddy'm, należy przelecieć przez okręgi, które pozostawi sowa. Próbowałem 40 razy, co zajęło mi dwie i pół godziny.

Takich przypadków jest więcej. Na szczęście zrównoważone jest to ciekawymi wątkami







pobocznymi oraz świeżymi pomysłami. Jednym z nieobowiązkowych zadań jest łapanie wróżek. Gdy taką spotkamy należy zrobić jej zdjęcie, co nie jest łatwe. Oczywiście życie utrudniają nam wszędobylskie potwory. Niektóre są słabe i kruche, jeszcze inne to twardziele, które zniszczy dopiero wybuch granatu.

Podobnie jak w Banjo, nasi bohaterowie rozwijają się w miarę postępów robionych w grze. Pomagają im w tym trzy postacie, które napotkają w każdym z leveli. Cranky, śmieszny profesor, przygotowuje mikstury dające niezwykłe zdolności. Dzięki niemu Tiny potrafi się teleportować, Lanky chodzić na rękach, Chunky znikać, a Diddy - latać. Funky to gość, który zawsze dozbroi ekipę. Dzięki niemu Kongi robią się groźne i każdy z nich ma swoją broń. Ostatnim przyjacielem jest Candy, która dba o dobre ucho małp sprzedając im instrumenty muzyczne przydatne w bardzo wielu okazjach.

Jak widać, świat tętni życiem. Są przygody, rozmowy, niebezpieczeństwa, labirynty i zagadki. Czego chcieć więcej? Żeby nie było kilku wkurzających mini-gier. Poza tym byłoby idealnie.

Pozostała mi jeszcze do obsmarowania oprawa. Cóż, nie mogę powiedzieć by od czasów BANJO zmieniła się wiele. Oczywiście przybyło tekstur oraz klatek animacji. Natomiast widać, że ci sami autorzy i ci sami graficy maczali przy tym projekcie palce. Trzeba oddać DONKEY'owi honor, ponieważ mimo niewielu zmian grafika nadal prezentuje się bardzo dobrze. Przede wszystkim jest różnorodna. Każdy z 9 etapów ma swój charakterystyczny wygląd. Na pustyni, na ziemi leży gorący piasek, w oddali majaczą piramidy i gdzieniegdzie wystają palmy. Dżungla to zupełnie co innego, wszędzie zielona trawa, rzeczki i liany. Nie brakuje też ponurych akcentów: podwodne wraki, chemiczne pokoje w fabryce czy lodowe jaskinie. Dzięki temu zabiegowi udało się uniknąć monotonni i do samego końca z przyjemnością eksploruje się level. Każda z tekstur nie dość, że kolorowa, to jeszcze idealnie rozmyta - tak by nie straciła swojej ostrości. Kamera płynniutko hasa między jednym drzewem, a drugim podążając za Kongiem. Choć jej praca mogłaby być bardziej przyjazna dla gracza. Czasami się gubi, przez co można mieć spore kłopoty. W tle przygrywa muzyczka adekwatna do rodzaju poziomu. Mnóstwo odgłosów buduje klimat. Jednak nadal słychać, że Nintendo nie korzysta z kompaktu, przez co motywy muzyczne są dosyć krótkie. Niestety. Gra wymaga rozszerzenia pamięci i być może dlatego sprzedawana jest z nim w komplecie, co podnosi cenę zestawu. A co z osobami, które już mają rozszerzenie? Niełądnie, Nintendo.

Odpalając DONKEY KONGA nie spodziewałem się takiego tasiemca. Po ukończeniu dwóch poziomów już wiedziałem z czym mam do czynienia. Wytrzymanie ponad 70 godzin przed konsolą przy jednej grze to nie lada wyczyn. I przyznam, że kilka razy brakowało mi ciekawych zagrań, a gra zaczynała się nudzić. Szczególnie dotkliwy był poziom trudności niektórych mini gier. I stanowczo za dużo kręcenia się po levelu. Każdą z postaci odnaleźć pięć bananów... Były momenty, że mało nie oszalałem.

Jest jeszcze coś, co jest zupełną nowością w platformówkach: tryb multiplayer. Można wziąć udział w kilku specjalnie napisanych grach nawet we 4 osoby. Jest Monkey Smash, w którym małpy ładują do siebie ile wlezie z pozyskanej w trybie dla jednego gracza broni. Jest też Battle Arena, gdzie zadanie polega na zrzuceniu przeciwnika ze specjalnej platformy. W przeciwieństwie na przykład do JET FORCE GEMINI tryb gry wieloosobowej tutaj autentycznie działa, za co autorom należą się słowa pochwały.

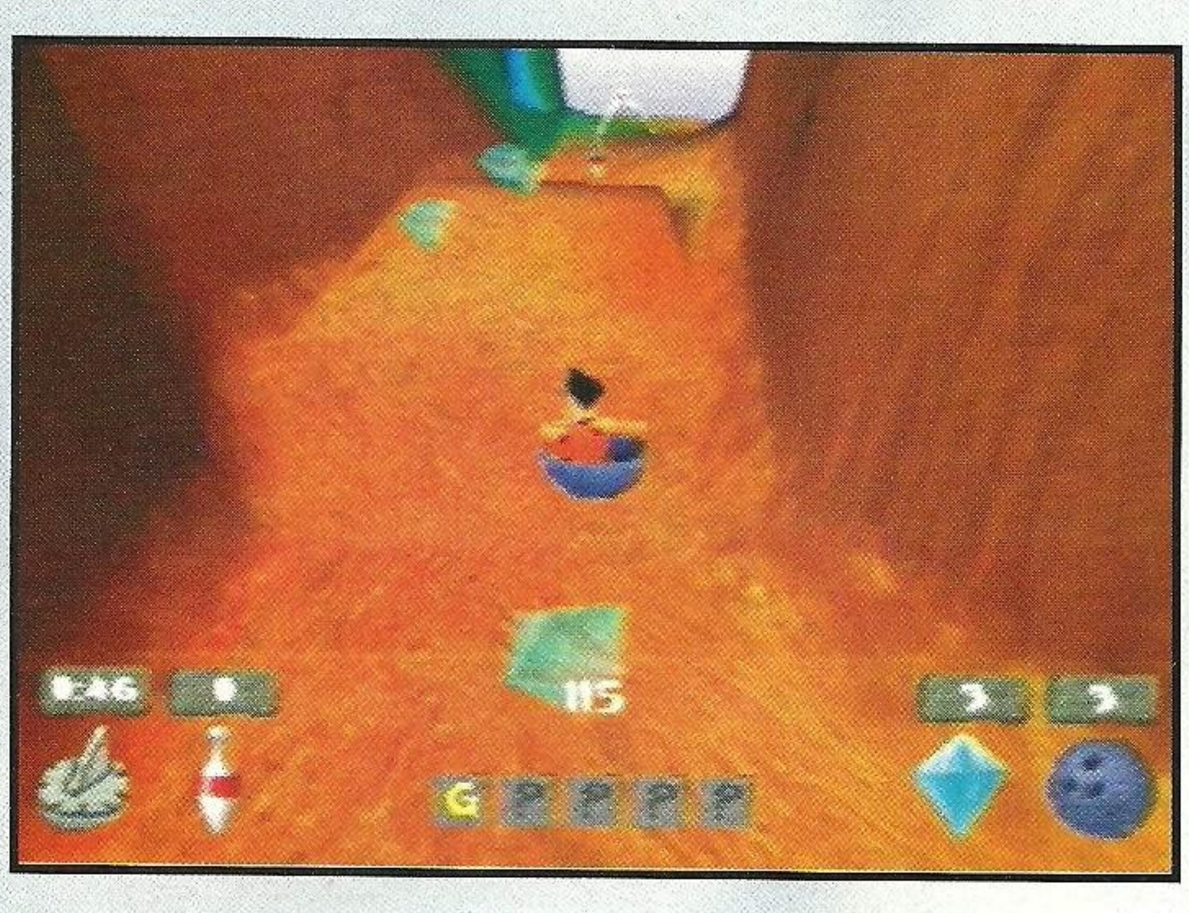
DONKEY KONG 64 to olbrzymia i bardzo wymagająca gra. Kolejny klasyk Nintendo? Pewnie tak, ale przyjemność z gry nie równa się tej, jaką daje BANJO-KAZOOIE. Osoby, które mają już przygody niedźwiedzia i ptaka za sobą mogą śmiało inwestować w DK64. Innym zalecam jednak zapoznanie się z kapitalnym BANJO. Panowie z Rare, wyciągajcie wnioski i bierzcie się do roboty nad BANJO-TOOIE.

Brat

Nintendo 64 **8**

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 7
MIÓD 7

Wydawca: Nintendo
Producent: Rare
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzien 99
Wykorzystuje: Expansion Pak, Rumble Pak



Flintstones BEDROCK BOWLING

Możecie wszyscy w pewien sposób czuć się dumni: macie na zębach najtwardszą rzecz jaką kiedykolwiek wytworzył żywy organizm - szkliwo. Można nim gryźć kości, łupać orzechy, rozgryzać muszle żółwiom i ślimakom i w wolnych chwilach błyskać do dziewczyn lub chłopaków - jak kto woli. Chyba chłopaki biorą się na szkliwo bardziej... Hmmm...

A ja tu gram sobie w gierkę pod tytułem FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING i mam najtwardszy w historii ogólnie pojętego twardzielstwa orzech do zgryzienia: co to jest za gra?

Otóż "intryga" polega na tym, że wybieramy sobie jedną z pięciu dostępnych, znanych z filmów o Flintstone'ach postaci (m.in. Fred, Barney, Dino...) i bierzemy udział w biegu zjazdowym po torze podobnym do saneczkarskiego, tyle, że siedzimy wewnątrz kamiennej miski, a po drodze mamy zbierać kryształy, zbijać kręgle i generalnie nabijać sobie punkty.

Z tymi torami to jednak trochę przekłamałem. Generalnie tak właśnie wyglądają jak napisałem, ale zdarzają się tam skocznie, rozwidlenia, ruchome przeszkody - np. na pierwszym wjeżdżasz na ogon wielkiego stegozaura i jedziesz aż do jego głowy, gdzie zjeżdżasz znów na tor. Poza torami o formie połowy rynny, są też niecki, czyli wielkie miski, po których kursujesz w dół i górę, prując dookoła i zbierając punkciory.

Grafika taka jak sobie pewnie wyobrażacie i widać na screenach. Nie za dobra i właściwie kanciasta. Ale jest kolorowo. Dźwięki ograniczyć można do głuchego stuku kamienia o kamień, gdy twoja rajdowa, kamienna micha mknie w dół stoku. Na poziomie grafiki i muzyki gra średnio-słaba. Niestety lipa trochę z kierowaniem. Nie zawsze da się trafić tam gdzie byś chciał, to raczej ludzik porusza się jak chce. Czyżby sztuczna inteligencja? Na

plus mogą liczyć się urozmaicenia torów - można pojechać w prawo, lub w lewo - górą lub dołem, zbierając kolejne bonusy. Niestety jeden plus to za mało. Nawet dla tak prostej gry.

Wydaje mi się ponadto, że zaniedbany został problem perspektywy i przez to nie zawsze można trafić w bonusy rozmieszczone na trasie. Co - nie oszukujmy się - jest w tej grze dość ważne, o ile nie najważniejsze - wyścigi nie są bowiem na czas. Z drugiej strony THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING nie była w zamierzeniach hitem - miażdżycielem umysłów. Ale kupować to się jej chyba nie opłaca - ze względu na zwalone sterowanie zbyt trudna dla dzieci, a na tematykę i wykonanie - nieciekawa dla starszych.

Grabarz

PlayStation 4

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 3

Wydawca: Southpeak
Producent: Southpeak
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

MISSILE COMMAND

Okazało się, że choć stare wino jest o wiele smaczniejsze, niż roczniki ostatnie, to niestety jest o wiele mniej zdrowe. Stare wina tracą praktycznie wszystkie swoje wartości zdrowotne.

Pewnie dlatego kwitnie w naszym kraju tradycja picia win "nie za starych" - cóż, naród mamy wszakże zdrów.

Jeśli zaś mówić o starociach, mam dla was kilka słów o grze MISSILE COMMAND, czyli remake'u hitu sprzed lat. Gra wyglądała mniej więcej tak: na dole ekranu działa przyczajone między budynkami miasta, a od góry powolutku, coraz szybciej na miasto spadają rakiety, pozostawiając za sobą barwne smugi. Ty - trzymając w ręku pada - kierujesz celownikiem dział po całym ekranie i strącasz rakiety lecące niemal pionowo, bądź pod skosem oraz - od czasu do czasu przetaczające się poziomo - statki obcych. W ramach bonusu.

W recenzowanej wersji MC można pograć sobie w archaiczną wersję gry, a także w nową "ulepszoną". Archaiczna wersja tchnie rzecz jasna pikselozą i wygląda oraz brzmi tak, że tylko miodność bym oceniał, gdybym tę grę dostał jako jedyną. Wersja "ulepszona" kopnięta została grafiką trójwymiarową, nowymi efektami dźwiękowymi i samplami (które nie brzmią już jak odgłosy z radzieckiej konsolki, w której wilk łapał jaja staczające się spod kur na grzędach), a w efekcie otrzymano produkt: brzydki - zaprojektowany bez smaku, fałszujący - z muzyką tragiczną i całkowicie, absolutnie niegrywalny.

Po pierwsze i najważniejsze: nuda przez tak wielkie "N", że mogło by ono pretendować do największego "N" w historii "N-ów". Ciągle lecą rakiety, a ty strzelasz. Grafika przestaje cię interesować, a nawet zaczyna lekko irytować, bo utrudnia, gdyż... Po drugie: nie da się w to grać. Podczas gdy w archaicznej wersji gry śmigałeś celownikiem siejąc śmierć i zniszczenie pośród rakiet wroga, w wersji nowoczesnej celownik w ogóle nie przyjmuje kompromisów: albo trafisz mikrą rakietkę w sam środek, albo zapomnij o sukcesie. Przez to nie dość, że gra jest brzydka i nudna, to jeszcze frustrująca. Nie ma w niej absolutnie nic co wydaje się ciekawe, nic co cię zainteresuje, a nawet przechodząc misje nie odczuwasz satysfakcji. Animowane scenki między misjami zupełnie pozbawione są ikry, wybuchy wyglądają nie tylko sztucznie, ale wręcz obrzydliwie. No... Po prostu klapa.

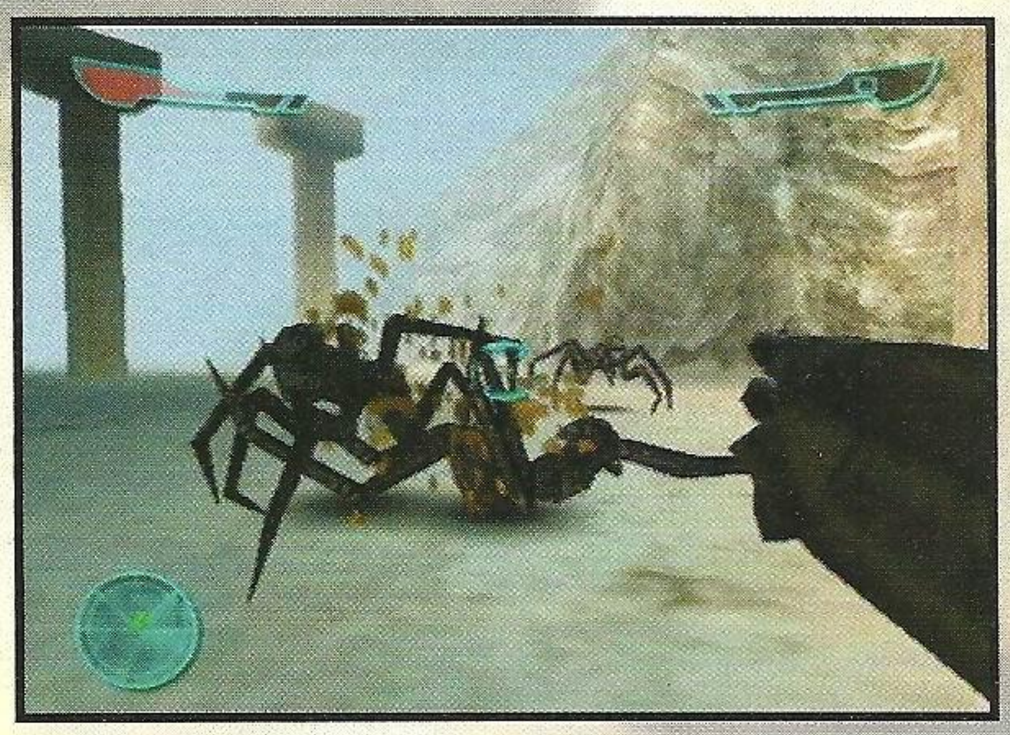
Powiem wam nawet tak: nie miałem jeszcze w swojej karierze dziennikarskiej do czynienia z równie skopanym produktem. Wstydziłbym się podpisać pod czymś takim. Koderom gratuluję odwagi.

Grabarz

PlayStation 2

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 2

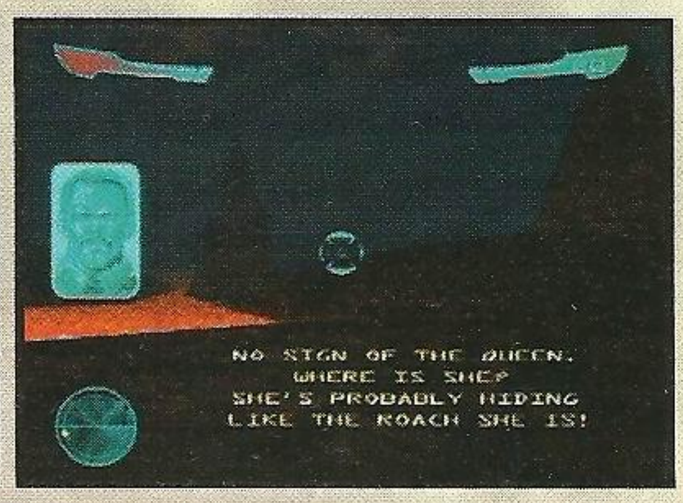
Wydawca: Hasbro
Producent: Rainbow St.
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Grudzień 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Robaki. Nabrzmiałe odwłoki robali przebierających cienkimi nóżkami w towarzystwie charakterystycznego chrobotu wydawanego przez chitynowe pancerzyki. Coś ohydnego - sami przyznacie.

ARMORINES

PROJECT S.W.A.R.M.



Swoją wizję walki ludzi z przerośniętym robactwem całkiem niedawno temu pokazał reżyser Paul Verhoeven w kapitalnych "Żołnierzach Kosmosu". Na podstawie filmu (a raczej na podstawie jeszcze lepszej książki Heinleina, która posłużyła za pierwowzór do scenariusza) miała powstać gra o tym samym tytule. Szczerze mówiąc jej wczesna wersja prezentowała się fatalnie i nic dziwnego, że zdecydowano się zaprzestać nad nią prac. Widząc to developerzy z Acclaim London zakasali rękawy i postanowili uraczyć nas swoją wizją tego miodnego tematu.

Gra nie stara się być oryginalna i raczej można tu mówić o solidnym rzemiośle, niż o przebłyskach geniuszu. Gracz wciela się w rolę komandosa (lub komandoski) i zabiera za wykonywanie tajnych operacji wymierzonych przeciw robalom. Jest tu wszystko, czego można zapragnąć: pięć różnych lokacji, w których odbywać się będzie walka, mnóstwo przeciwników z którymi należy się rozprawić (niektórzy z nich to prawdziwe spryciulki) i zwyczajowe tony coraz to lepszej broni, znajdywanej i rozszerzanej w miarę upływu czasu gry. Równie standardowo przedstawia się sama rozgrywka - szwendamy się więc po lokacjach i strzelamy do robali, czasem coś przełączając bądź znajdując tu i ówdzie. W niektórych misjach kierować przyjdzie jedynie ogniem prowadzonym z, na przykład, czołgowego działa. Najciekawsi są oczywiście bossowie, czyli gigantyczne zmutowane robale i muszę powiedzieć, że ten element nie został zaniedbany. Mimo to jednak nie udało mi się zaobserwować tu niczego zwalającego z nóg.

Wygląda na to, że trudno jest w realistyczny sposób odtworzyć ruch arachnoidalnego stwora w grze konsolowej. Wiedzą coś o tym autorzy wprawdzie mało pająkowatego, ale posiadającego cztery łapki smoka Spyro - wielokrotnie podkreślali bowiem, jak wiele trudności sprawiło im oddanie charakterystycznego ruchu czworonoga. Pająkowate robale w ARMORINES mają nóg więcej i niestety nie zawsze udaje im się wiarygodnie z nich korzystać. Co innego bossowie, ale oni z kolei dużo się nie ruszają. Mimo to oprawa graficzna nie budzi większych zastrzeżeń; gra współpracuje z rozszerzeniem pamięci oferując wysoką rozdzielczość, a zwalnia jedynie wtedy, gdy na ekranie pojawi się zbyt wielu, jak na siły małego N64, przeciwników. Poziomy mają ciekawy, charakterystyczny design i zdecydowanie różnią się od siebie - walczyć przyjdzie w śniegu, pośród oceanów lawy, bądź na pustyni. Tekstury mają tendencję do powtarzania się, czyniąc krajobraz nieco monotonnym. Za to dźwięk zdecydowanie mógłby być lepszy. Robaki kwiczą i zgrzytają miast wyć (?), a muzyka szybko wypada drugim uchem.

Jest jeszcze multiplayer oferujący standardowy deathmatch dla dwóch lub czterech graczy (bez rewelacji - standard, a'la TUROK 2) oraz tryb kooperacji. Właśnie kooperacja jest tym, co chcemy oglądać w przyszłych grach - możliwość przejścia gry z kumplem wspierającym nasze plecy to bardzo ciekawa perspektywa. W ARMORINES jest taka możliwość. Trochę zwalnia wtedy animacja, ale da się grać.

Konkluzja: ARMORINES to nie TUROK. Brak tu jakiejś iskry (i Cerebral Bore). Nie mogę pozbyć się wrażenia, że mamy do czynienia z niedopracowaną, nie do końca przemyślaną i przyspieszoną produkcją. Gdyby wydawca nie naciskał, a zespół miałby więcej czasu aby bardziej dopieścić swój produkt, być może wszystkim wyszłoby to na dobre. A tak - dłuższa gra w ARMORINES pozostawia lekkie uczucie niedosytu. Za to tryb kooperacji dla 2 graczy jest wart uwagi sam w sobie. Sama gra nie jest zła i na pewno bez krzywienia się można pograć, ale bardziej wymagający gracze mogą poczuć się nieco rozczarowani.

Gulash

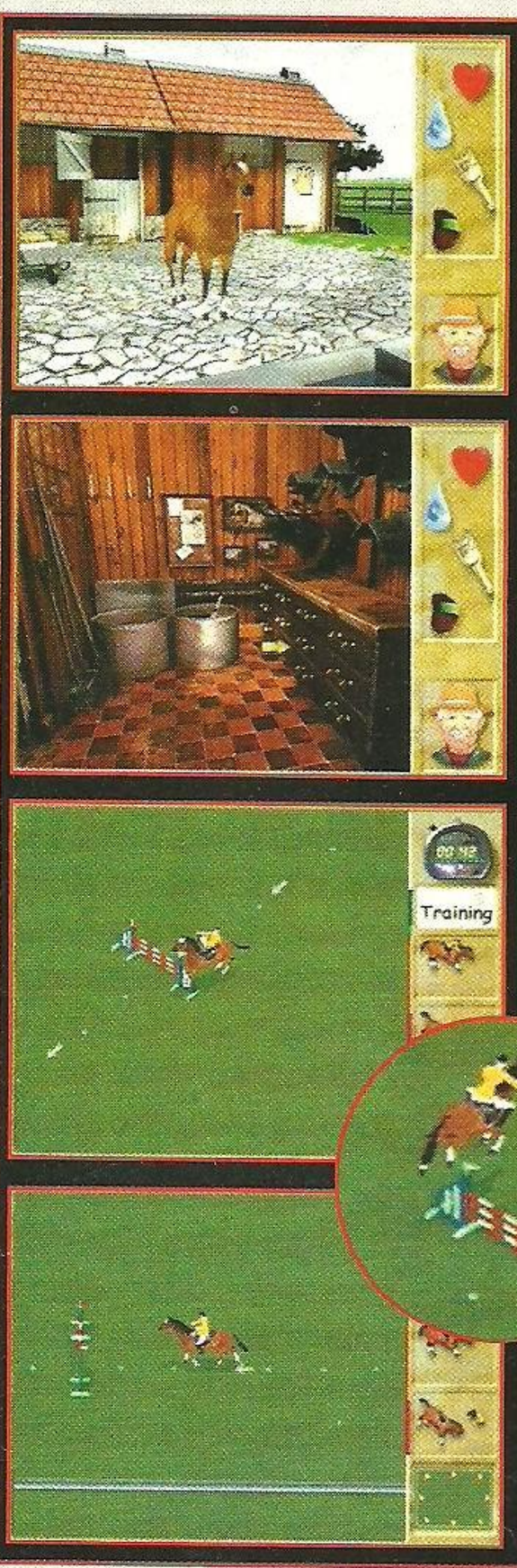
Projekt: Żuk

Tematyka bardo sczytna, ale nie dało się odtworzyć chociażby namiastki klimatu, na co miałem cichutką nadzieję, "Żołnierzy Kosmosu". Wspominając tamte tysiące robali na ekranie i te obecne tutaj - mniej więcej cztery to maksimum... Ta gra to spore rozczarowanie - a rozsławiony tryb kooperacji nie daje jednak takiej radochy. Pomysł jak najbardziej dobry. Wykonanie - średniackie. [Banan]

Nintendo 64 6

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Acclaim
Producent: Acclaim
Liczba Graczy: 1-4
Termin: Styczen 00
Wykorzystuje: Expansion Pak, Memory Pak, Rumble Pak



Obok znajdziecie recenzję BARBIE RACE&RIDE, gry przedstawiającej uroki posiadania konia i jazdy na nim, połączonej z zawodami. O ile jednak BR&R spłyca temat do granic możliwości, o tyle RS go rozwija.

Gra pozwala się nam wcielić w rolę młodej posiadaczki konia o imieniu Star. Dysponujemy również stajnią z pełnym oprzyrządowaniem, padokiem (czyli wybiegiem dla zwierzątka) i książką o koniach, bardzo przydatną w naszych zmaganiach z jeździectwem.
Na początku proponuję wybrać opcję treningową - bez tego możemy pożegnać się z marzeniami o wygraniu nawet najpodlejszego konkursu. Kiedy uda nam się już nieźle opanować tajniki jazdy, pora na zajęcie się naszym pupilkiem. Tak tak, jeździectwo to nie tylko śmiganie po terenie z mnóstwem przeszkód - to również sprzątanie stajni, karmienie konia i dbanie o jego dobre samopoczucie.

Realizm gry jest bardzo wysoki - raz czy dwa razy można zostawić konia na noc na łące, ale jeśli wejdzie nam to w nawyk, zwierzę się przeziębi i będzie po zawodach. Tak samo konieczne jest czesanie go, karmienie i zabawa, żeby nie było mu smutno. Jeśli nasz wierzchowiec jest w dobrej kondycji, a my umiemy jeździć, w zawodach będziemy zdobywać wysokie lokaty (choć nie od razu pierwsze miejsce).

Po konsultacji ze znajomą znawczynią tematu dowiedziałam się, że RIDING STAR zasługuje na miano symulatora. Oddaje w pełni wszelkie niuanse posiadania konia, a zawody są prawie tak trudne jak prawdziwe - jedyną różnicą jest brak bólu pewnej części ciała, zazwyczaj dość obolałej po konkursie skoków.
W grze nie napotka się właściwie żadnej muzyki, za to pełno jest odgłosów towarzyszących wykonywanym czynnościom - kiedy jedziemy, słychać tętent kopyt, koń rży, komentatorowi na zawodach buzia się nie zamyka (ach, z jakim fałszywym żalem mówi on "cóż za szkoda, że Star został zdyskwalifikowany"...).
RS nie jest żadną rewolucją pod względem grafiki - co prawda stajnia, padok i sam koń wyglądają całkiem niebrzydko, to jednak brak w grze animacji. Widok w czasie jazdy jest maksymalnie uproszczony - ale to dobrze, detale tylko rozpraszają, a tu liczy się każda sekunda. Sposób używania poszczególnych narzędzi jest żywcem wzięty z przygodówek - po zaznaczeniu jakiegoś przedmiotu staje się on aktywny i zostanie użyty po kliknięciu nim w odpowiednim miejscu; to oszczędzi wielu laikom prób oblania konia wiadrem wody w celu wykąpania go. Włączając tę grę, spodziewałam się jakiegoś nudnego pseudosymulatora, który rzucę w kąt po niecałej godzinie. Tymczasem RS wciągnął mnie na dobre; chociaż nigdy w życiu nie miałam stajni z koniem i nie marzyłam o tym, teraz zaczynam się nad tym poważnie zastanawiać...

Anek

PlayStation **6**

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

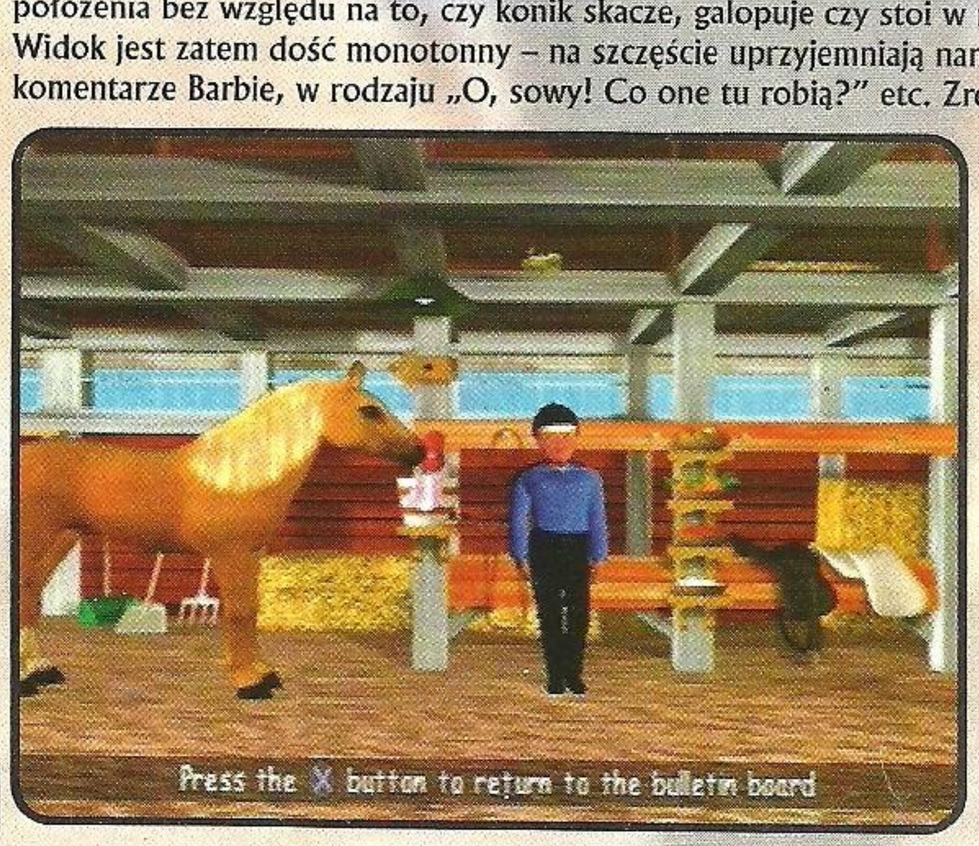
Wydawca: Ride Co.
Producent: Ride Co.
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

BARBIE RACE & RIDE

W odróżnieniu od innych tytułów, ten wyczerpująco informuje nas o temacie gry. I na tym właściwie mogłabym zakończyć niniejszą recenzję... No, prawie.

Dziennikarski obowiązek wymaga bowiem chociaż krótkiego opisu BR&R. Jaka jednak może być gra z Barbie w roli głównej? Słodka, to przede wszystkim. Już sam kolorek firmowy obezwładnia po pięciu minutach. Zaś gra – no cóż... I tak uważam, że twórcy gry wspięli się na wyżyny intelektu, jeśli chodzi o zabawę Barbie. Nasza piękna blondynka tym razem przywdziewa bowiem strój jeździecki i zabiera nas na małą przejażdżkę, połączoną z podziwianiem widoków i zawodami.

Brzmi nieźle? Bardzo się cieszę. Może zatem powiem coś więcej. Kiedy już wybierzemy konika i nadamy mu imię z listy, stajemy przed trudnym wyborem terenu, który chcemy zwiedzać. Po wahaniu decydujemy się na jeden z czterech dostępnych i zaczynamy naszą przejażdżkę. Naszym oczom ukazuje się koński łeb widziany z perspektywy jeźdźca, czyli szyja i grzywa. Grzywa nie zmienia położenia bez względu na to, czy konik skacze, galopuje czy stoi w miejscu. Widok jest zatem dość monotonny – na szczęście uprzyjemniają nam go komentarze Barbie, w rodzaju „O, sowy! Co one tu robią?" etc. Zresztą, taki czy inny komentarz jest właśnie sygnałem dla nas, że oto zbliżamy się do czegoś wartego zauważenia, zdaniem Barbie przynajmniej – nasze zdanie nie liczy się tu zupełnie. Wtedy to możemy



- nacisnąć
- przycisk, a
- perspektywa
- zmienia się i
- możemy
- pooglądać
- sobie
- zwierzątka
- albo roślinki
- typowe dla
- lasu, brzegu
- morskiego
- czy puszczy w
- zimie.

Czasami nie jest to tylko bierne przyglądanie się – w grze poukrywanych jest dużo gier, układanek i innych zabaweczek. Poziom trudności dostosowano do umiejętności niemrawej czterolatki, tak więc nie powinno być kłopotu z wygraniem wyścigu ani ułożeniem puzzle na czas. Zmęczone jeździeckimi wyczynami dziewczynki mogą zająć się swoim wierzchowcem – w stajni można konika wyczyścić, nakarmić i pobawić się z nim. Nic się jednak nie stanie, jeśli nawet o tym nie pomyślimy.

BR&R to potwierdzenie tezy, że pewne gry zdecydowanie nie są dla każdego. Ten tytuł polecam tylko małoletnim wielbicielkom blondynki w różowej sukience, albo szczęśliwym posiadaczom rodzeństwa w młodym wieku. No, chyba że lubicie rzucić w towarzystwie, że jest gra, którą przeszliście na 100% trzy razy w ciągu wieczora...

Anek

PlayStation **3**

GRAFIKA 4
DŹWIĘK 6
MIÓD 2

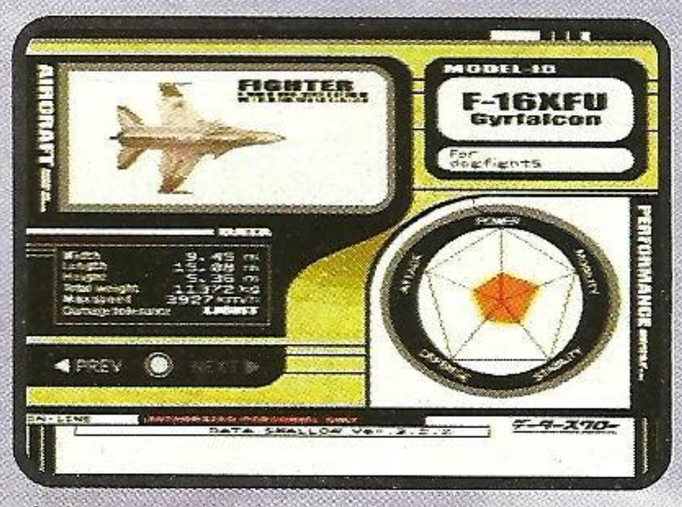
Wydawca: Sony
Producent: Mattel Media
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen 99
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

ACE COMBAT 3
electrosphere

Tak okaleczonej gry jeszcze nie miałem okazji ujrzeć. Aż łza się w oku kręci.

Całe nieszczęście polega na tym, że miałem okazję zapoznać się z japońską wersją ACE COMBAT 3. I porównując ją z wersją przeznaczoną na rynek europejski mogę jedynie załamać ręce nad tym, jak straszliwie ją skrzywdzono.

Zacznijmy od tego. Gra w żaden sposób nie zamierza wyjaśnić ci, o co w niej chodzi. Rzuca nas w środek jakiegoś całkowicie abstrakcyjnego konfliktu pomiędzy stronami, które poznajemy jedynie jako nic nie mówiące skróty. Z jakichś mglistych powodów mamy po prostu startować do misji. I to bez żadnych podstaw. Briefing? Śmiech na sali.



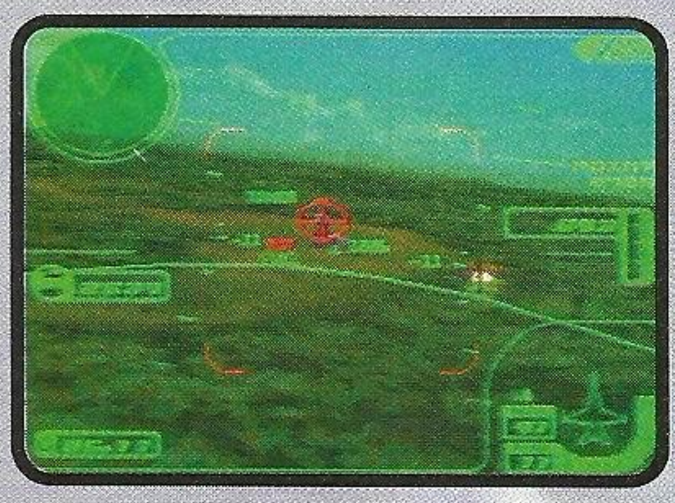
Wprowadzenie do każdej misji to dwuzdaniowe zarysowanie ogólnych celów. Zniszcz trzy samoloty i pięć wyrzutni pocisków. Koniec.

Boże, ta gra nie ma nawet intra! To jest produkcja Namco i nie ma intra! Nie, nie mogę. Ktoś zadecydował, że trzeba wykastrować ACE COMBAT 3. I tak z dorodnego, kompletnego, dwudyskowego dzieła dostaliśmy jakieś resztki. Co gorsza, ktoś najwyraźniej nie zwrócił uwagi na to, że usuwając wszystkie piękne animacje usuwa też te fragmenty, które stanowiły wprowadzenie do historii, oraz które historię ową prowadziły. Wyrzucono postacie pilotów, z którymi można się było bardziej lub mniej zaprzyjaźnić. Panowie. Takich rzeczy się po prostu nie robi.

A co z samą grą? Jest to po prostu stary ACE COMBAT w nowej oprawie. I z kilkoma frustrującymi innowacjami dotyczącymi sterowania.

Gra, jak mniemam, (to znaczy wiem, ale gdybym widział tylko europejską wersję to mógłbym jedynie przypuszczać) toczy się w niedalekiej przyszłości. Jako pilot latający dla kogoś tam stajesz do walki ze szwadronami wrogich samolotów, flotyllami okrętów, bateriami dział oraz wyrzutniami pocisków naprowadzających. Na swoją obronę masz działko pokładowe (na początku - ciężki karabin i vulcan, ale później dochodzi też m.in. laser) oraz pociski (samonaprowadzające, do atakowania celów naziemnych itd.). Ponieważ jednak gra zezwala na atakowanie wszystkich celów przy pomocy najzwyklejszych, dostępnych od pierwszej misji pocisków samonaprowadzających (na pokład zabiera się ich kilkadziesiąt), to broń pokładowa idzie w odstawkę.

ACE COMBAT 3 nie dokonał tego, co udało się jego poprzednikowi. Gra ma co prawda wzbogaconą grafikę i bardzo ładne efekty wizualne (m.in. podwyższona rozdziałka), ale w sumie nie jest to duży skok. Tym bardziej, że frustrujące sterowanie analogiem potrafi momentami doprowadzić do furii. Testowałem grę na dwóch Dual Shockach - z jednym pożegnałem się (już na zawsze) po pierwszych trzech misjach, drugi sprawdzał się lepiej, ale też kilka razy zawiódł. I mam tu na myśli taki zawód, który kończy się jękiem gracza i wryciem ociężałego samolotu w ziemię.



Rozgrywka jest maksymalnie zręcznościowa - to na pewno spodoba się wielu graczom, ale do takiego COLONY WARS, jest jeszcze bardzo daleka droga. Skuteczne są praktycznie jedynie rakiety i po krótkim czasie nudne robi się namierzanie i odpalanie, zmiana celu i to samo. I tak w kółko, aż do rozwalenia wszystkich celów. Bardzo często, jeżeli chce cię odkryć nowe samoloty do oblatania, należy wypełniać misje w określonym (a właściwie wcale nie określonym, trzeba go znać) czasie. Nowe samoloty za to, nawet pomimo, że różnią się uzbrojeniem które mogą zaoferować, niestety nie są aż takie bardzo różne. Z bardziej istotnych cech różnią je tylko prędkość i wytrzymałość na trafienia. Co jednak śmieszne, niemal każdy samolot może wytrzymać minimum jedno uderzenie w podłoże. Takie kaczką (czyli odbijając się) ale zawsze.

Wszystko co autorzy scenariusza, animatorzy, rysownicy i osoby planujące kampanię włożyły w tę grę zostało wyprute. Pozostał ładny engine gry, fajny (ambientowy) soundtrack, śliczny design menusów oraz średniacki, bardzo monotonny shooter.

Nie sądziłem, że kiedykolwiek to powiem, ale Namco po prostu skopało konwersję.

Banan

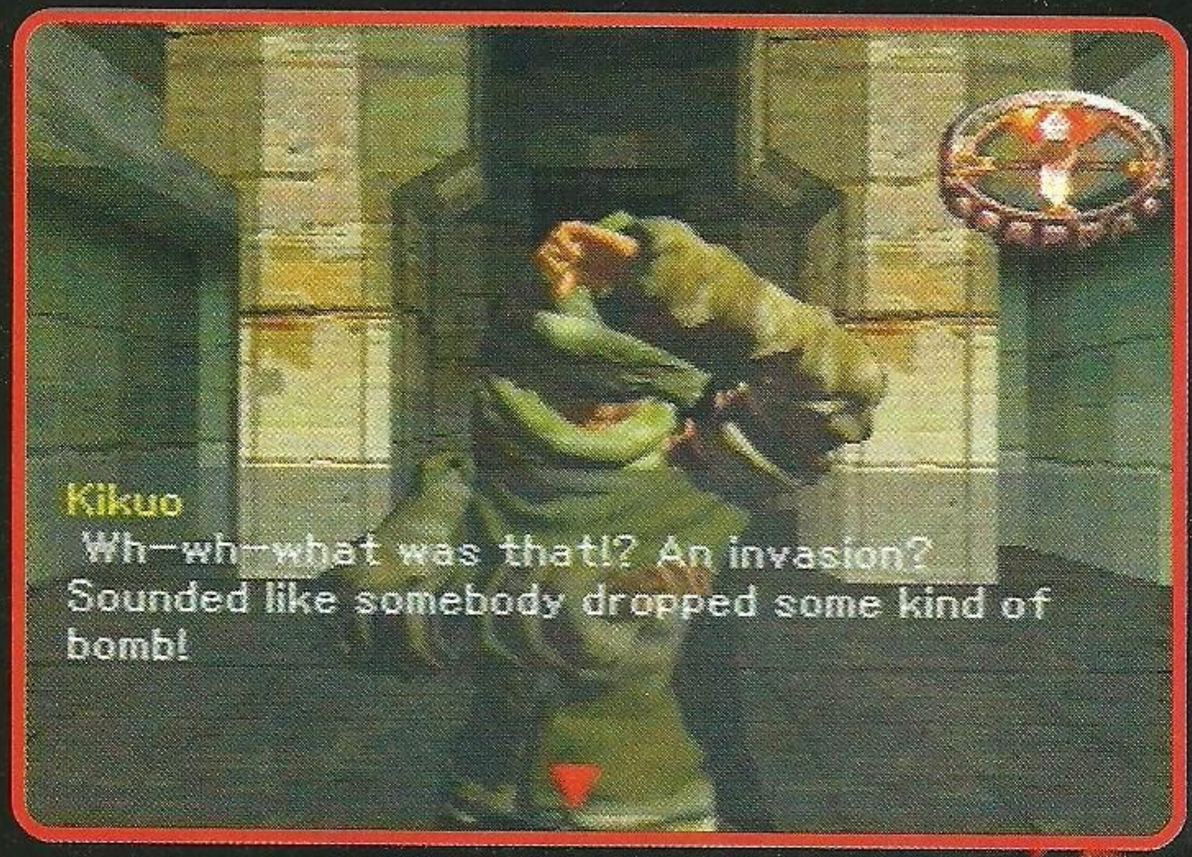
PlayStation 6

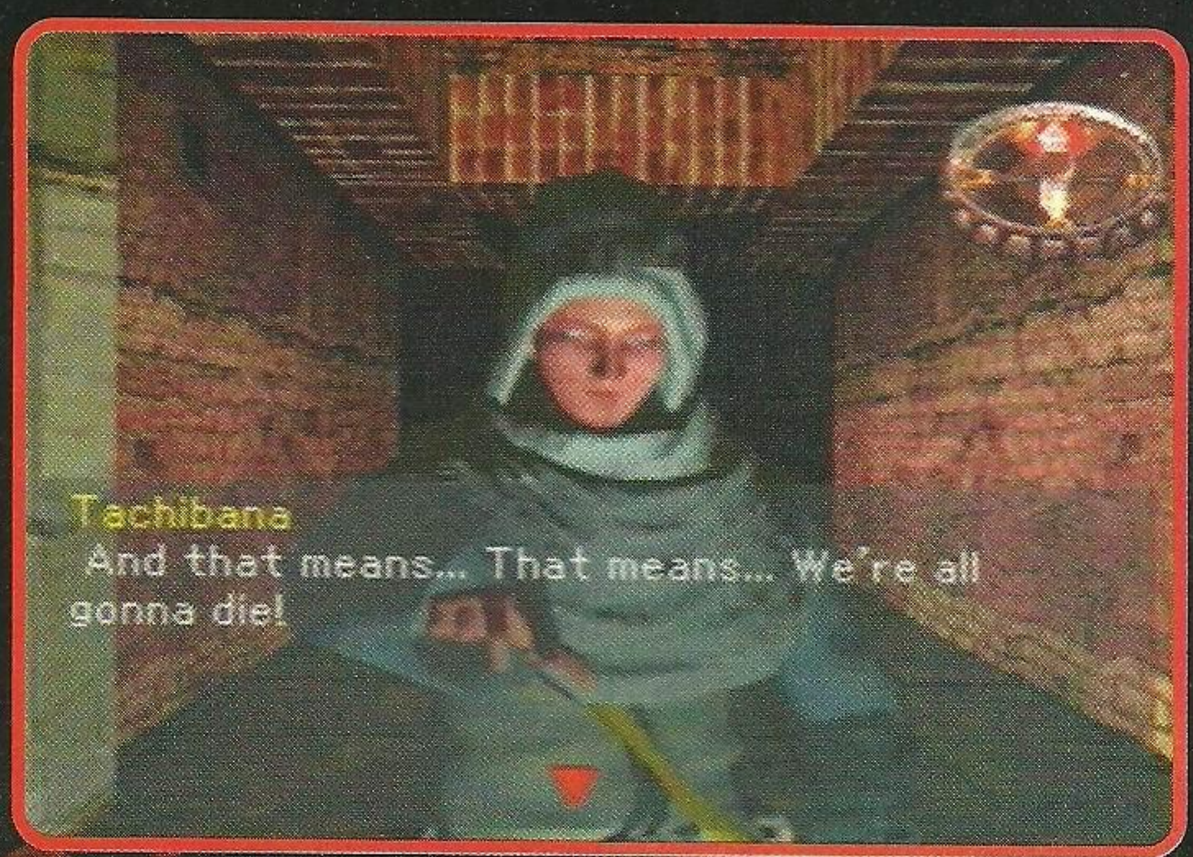
GRAFIKA 8
DŹWIĘK 8
MIÓD 5

Wydawca: Sony
Producent: Namco
Liczba Graczy: 1
Termin: Styczen 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

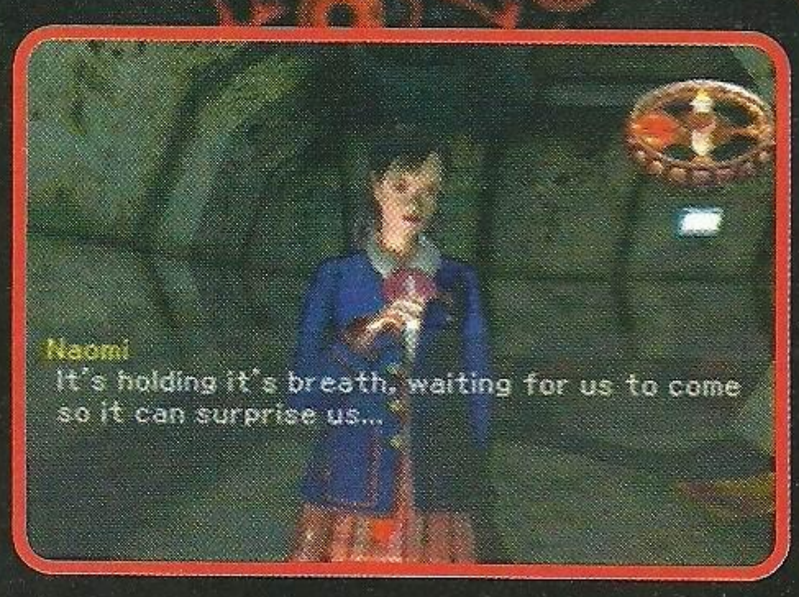
Namco sux?

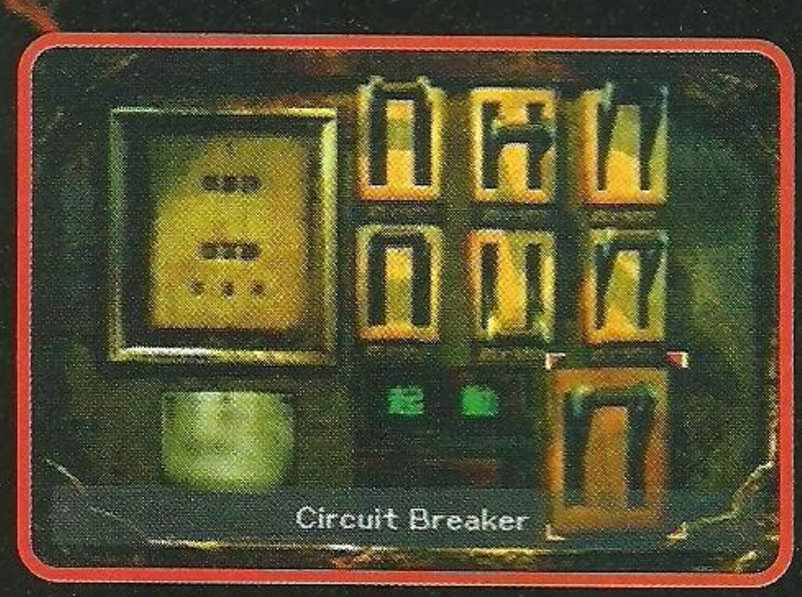
Namco chyba w ogóle odpuściło już sobie PlayStation - ich trzy ostatnie gry są, jakby to ująć, poniżej naszych oczekiwań, bądź wyraźnie słabe. PAC MAN 3D, DRAGON VALOR i teraz ta żałośnie okrojona wersja ACE COMBAT 3... Dlaczego? Czekaliśmy tyle czasu z recenzją, bo chcieliśmy zagrać w "angola" i coś niecoś zrozumieć z fabuły. Angola już mamy, ale co z tego... 5/10. [Gulash]





HELLNIGHT™





Na PSX-a z pewnością brakuje gier tekstowych. Przygodówek, w których większość narracji odbywa się poprzez czytanie tekstów i oglądanie dopasowanych do nich ilustracji. Tak przynajmniej uważam ja sam. Choć może nie tak do końca. Zamówiliśmy kiedyś z Japonii w ciemno z dziesięć maksymalnie rdzennych tytułów. Takich, których developerzy nazywali się jakoś w rodzaju Golden Lightning czy Furuki Soi czy nawet się nie nazywali. Taki sobie eksperyment. No więc na dziesięć wybranych tytułów, nie skażonych nawet cieniem nadziei na wydanie gdzieś poza granicą Japonii, sześć było grami tekstowymi. Tak więc gry takowe są. Ale nie ma ich w Europie. Ani w Stanach. A szkoda. To byłaby całkiem miła odmiana. HELL NIGHT do pewnego stopnia naprawia tę sytuację. Gra jest właściwie hybrydą gatunkową łączącą w sobie elementy przygodówki tekstowej (w zamkniętych pomieszczeniach) z antyshooterem fpp. Antyshooterem, bo broni tu nie ma. A zadaniem gracza jest w tych sekwencjach fpp ucieczka przed goniącym przeciwnikiem czy złowrogimi instalacjami obronnymi. I oto gotowy obrazek.

Ciekawy pomysł. Gra czerpie z klasyka ENEMY ZERO, który jednak pojawił się tylko na Saturna, więc wiedzą o nim ci trzej z was, którzy go kiedyś mieli.

Trzeba przyznać, że gra jest bardzo ambitna. Pozwolić graczom zasiadać za sterem gry w przeważającej części fpp i nie dać do ręki spluwy?... No, no, no... Kto by się spodziewał, że jakiś developer podejmie takie wyzwanie. A jednak.

Akcja - Tokio (oraz podziemne miasto pod nim). Gra opowiada o losach młodego człowieka, który z jakichś przyczyn ścigany jest przez okultystów z tajemniczej sekty High Ring. Uciekając przed sekciarzami wskakuje do metra, które następnie ulega wypadkowi. Sprawcą wydarzenia jest tajemniczy- zmutowany potwór, który w tymże samym intrze wymyka się z laboratorium. Nasz bohater spotyka młodą dziewczynę i zaczynają uciekać - po chwili napotykają żołnierzy, jednak zaraz po tym znowu pojawia się mutant. Żołnierze zajmują się nim (a raczej odwrotnie), a nasza para umyka w jakieś drzwi. I zaczyna się dłuuuuga ucieczka. A zarazem, niezbyt udana gra HELL NIGHT.

Przede wszystkim strona graficzna. W części ściśle fpp - nie najlepiej. Lokacje w których się poruszamy - kanały, schron czy podziemne miasto - wszystkie wyglądają równie nieatrakcyjnie, z kilkoma powtarzającymi się w nieskończoność brzydkimi teksturami. Druga rzecz - prerenderowane, statyczne lokacje w pomieszczeniach do których się zachodzi - też nie najlepiej. Ogólnie rzecz biorąc - bardzo średnio.

Dźwięk jest obecny i odgrywa dosyć istotną rolę - na jego podstawie słyszymy jak blisko znajduje się przeciwnik. Niestety wachlarz efektów audio jest malutki i kiepściutki. Jedyna fajna rzecz to ciekawy pomysł uciekania za wszelką cenę.

Wykonanie pozostawia już jednak wiele do życzenia - bieganie po korytarzach wymaga mapy - do znalezienia w grze, ale bez kartki z zeszytu i zaznaczania na niej lokacji się nie obędzie. Zagadki są bardzo proste i zupełnie nienatchnione. Za to bardzo fajny jest pomysł towarzyszy - w czasie gry natykamy się na kilka postaci, które do nas dołączają. Nie są widoczne podczas przemierzania korytarzy, ale czasami mają coś do powiedzenia. W różnych miejscach podpowiadają coś - można też przywołać ich do krótkiej wypowiedzi.

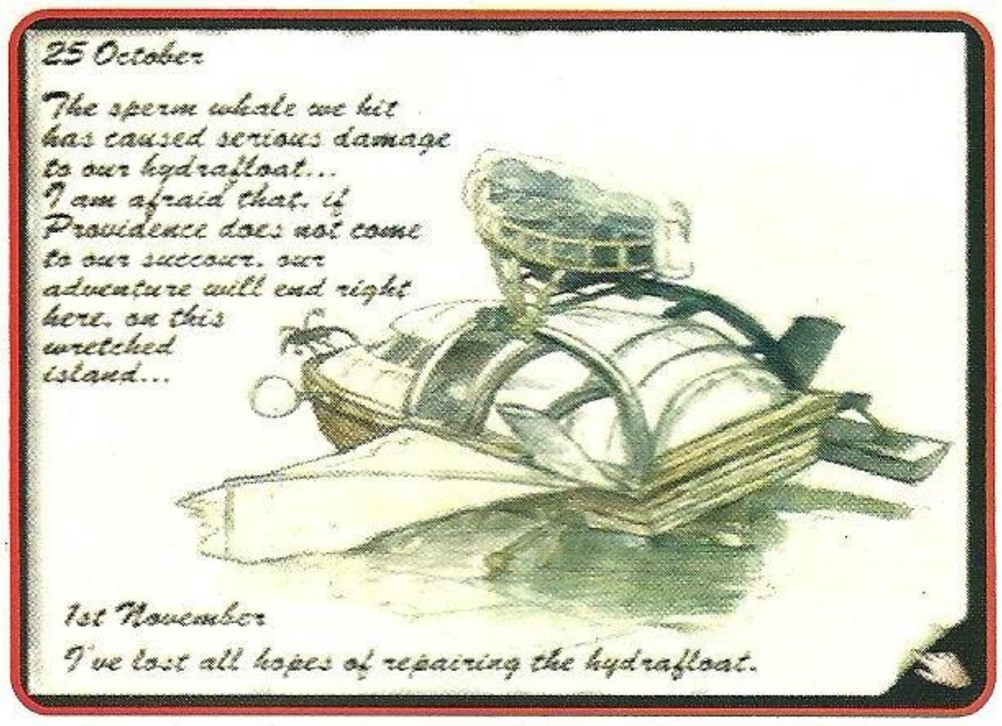
A kiedy dopada nas przeciwnik - zabija najpierw ich - są więc też czymś w rodzaju żywej tarczy. Granie bez nich przebiega trochę inaczej, choć w taki znowu znaczny sposób nie wpływa na rozgrywkę - mamy więc namiastkę nieliniowości. Niestety - to nie wystarczy do uratowania całej sprawy.

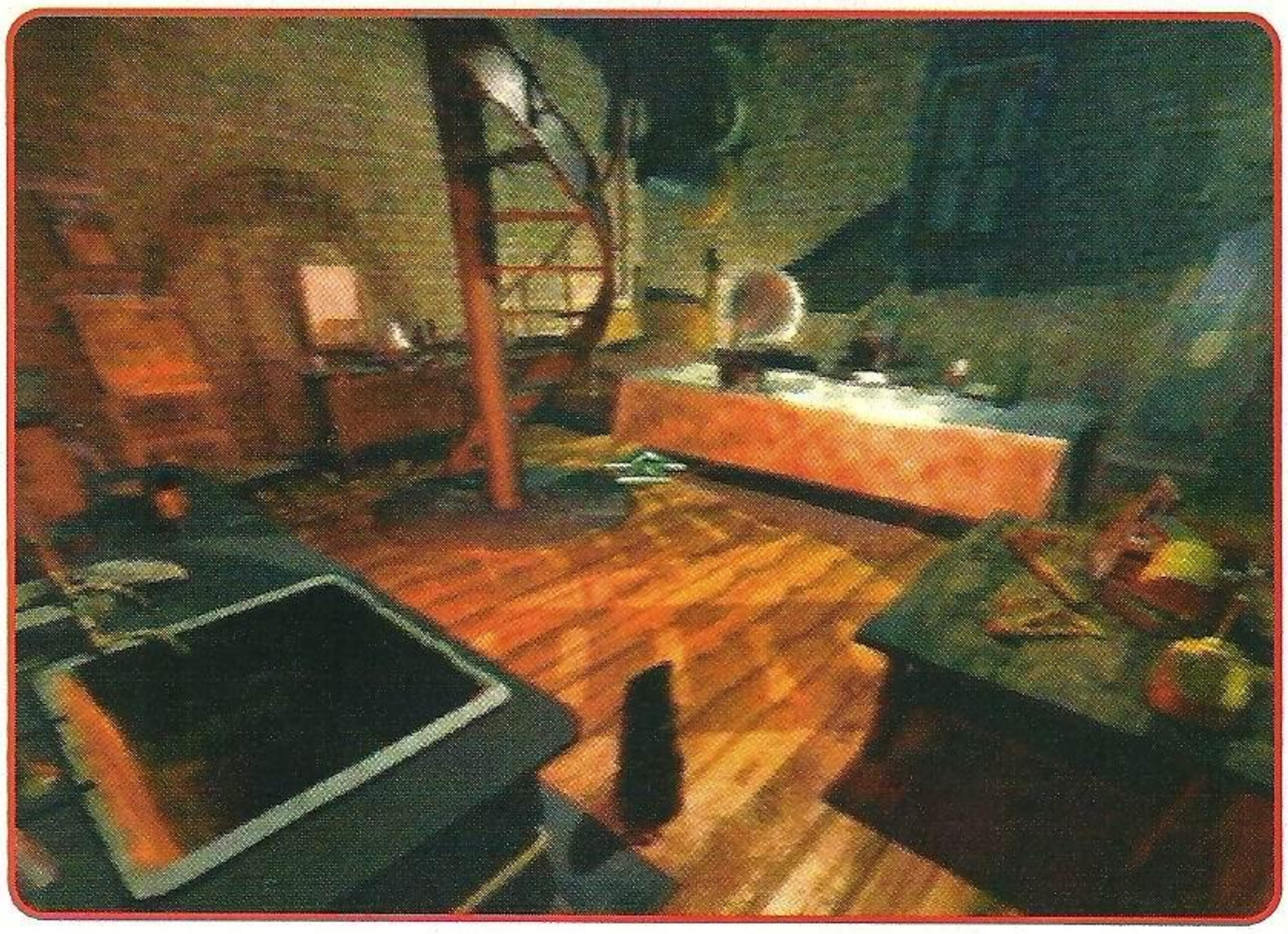
Banan

PlayStation 5

GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4
MIÓD 5

Wydawca: Konami
Producent: Atlus
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



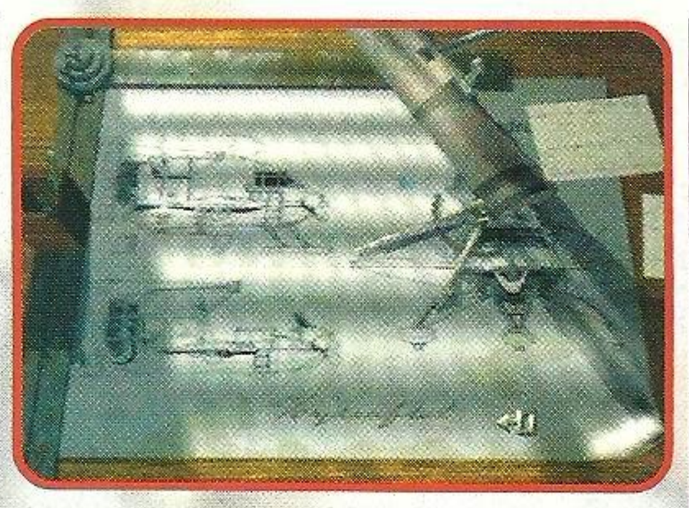


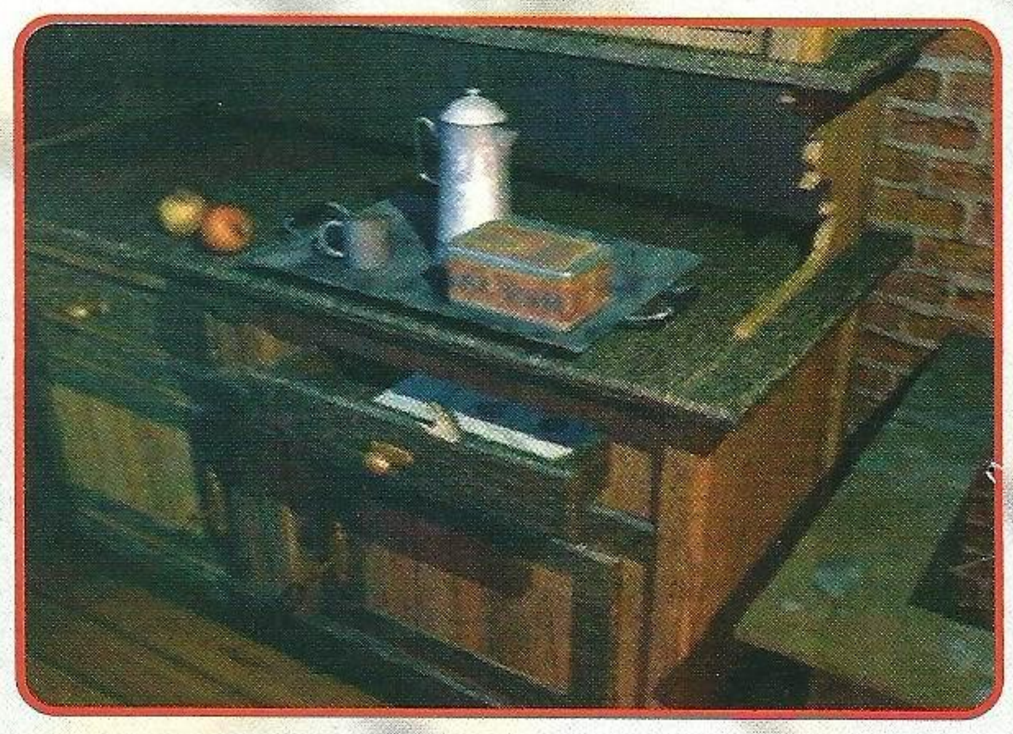
Amerzone

Kiedy byłam mała, chciałam podróżować, zostać odkrywcą - i przypuszczam, że nie było to tylko moje marzenie. Wielu ludzi marzy o egzotycznych stronach, odkrywaniu nowych lądów, opisywaniu nowych gatunków zwierząt i zostaniu królem (albo królową:)) jakiejś zapomnianej przez cywilizację wysepki.

Niestety, nie jest to takie proste... trzeba dużo wiedzy, pieniędzy i wyrzeczeń, aby zostać następcą Kolumba. Na szczęście można przenieść się w inny świat dzięki grom. Co prawda, większość z nich rozgrywa się w nierzeczywistych światach fantasy albo w dalekiej przyszłości, ale pojawiają się też takie tytuły jak AMERZONE.

Jako dziennikarz pojawiamy się w domu podróżnika Valembois. Naszym celem jest opisanie jego historii i poszukiwań klucza do wieczności, ale zamiast tego zostajemy przez niego wyznaczeni do kontynuowania jego planów, w realizacji których przeszkodziła mu śmierć. Naszym celem staje się dostarczenie do siedziby plemienia jaja ptaka, które zostało stamtąd zabrane przed laty. Tylko to może pomóc plemieniu, po utracie tak cennego skarbu skazanemu na zagładę...





Nasza przygoda zaczyna się na południu Francji - dzięki fantastycznemu pojazdowi stworzonemu przez Valembois dotrzemy jednak w rejony o wiele bardziej egzotyczne. Poznamy wiele nowych gatunków zwierząt; ich wygląd zasługuje na nagrodę dla rysowników. Udało im się stworzyć zupełnie nowy świat. Sam wygląd przyrządów, a zwłaszcza naszego statku, przywołuje na myśl skojarzenia z książkami Juliusza Verne i rycinami Leonarda da Vinci. Grafika, będąca z jednej strony dużym plusem AMERZONE, stała się też jej porażką. Gra jest bowiem statyczna do obrzydliwości - nie ma prawie żadnych animacji, przechodzenie z pomieszczenia do pomieszczenia ilustrowane jest zmianą obrazka przed naszymi oczami... Szkoda. Gra o takiej fabule powinna mieć odpowiednią oprawę wizualną, a tego mi zabrakło.

AMERZONE jest klasyczną przygodówką z mnóstwem lokacji, zagadkami w stylu "użyj tego i tamtego, żeby otworzyć owamto" i usprawniającym granie kursorem, zmieniającym kształt w zależności od tego, na co najedziemy. Nie traci się w ten sposób czasu na przeklikiwanie się przez cały ekran - przez co gra nie nuży aż tak bardzo. Warto jednak czasami zatrzymać się w jednym miejscu na dłużej i wsłuchać w muzykę - od czasu do czasu trafiają się prawdziwe perełki, jak np. muzyczka słyszalna na parterze w latarni morskiej. Chwała za to twórcom, zwłaszcza że ludzi, którzy zwrócą na to uwagę, nie będzie zbyt wielu.

Statyczne przygodówki wymagające wzmożonego wysiłku umysłowego nie są najpopularniejszym rodzajem gier na PSX. I obawiam się, że ten akurat tytuł z pewnością nie pomoże zmienić tego stanu rzeczy. Dlaczego? Po pierwsze, jest to konwersja z PeCeta - jak większość przygodówek na tę konsolę. Po drugie, nie jest niczym szczególnym pod względem grafiki - raczej wręcz przeciwnie. Po trzecie, brak jej dynamiki. Pomimo klątwy wiszącej nad plemieniem Indian nie wyczuwa się w grze atmosfery pośpiechu - wręcz przeciwnie. Grając w AMERZONE czułam się jakbym była na egzotycznej wycieczce, czasami trochę niebezpiecznej, czasami wymagającej zajęcia się swoim losem, ale wciąż wycieczce. Każda z tych cech może wystarczyć, aby zniechęcić do przeżycia tej przygody potencjalnego gracza. Mam wrażenie, jakby twórcy chcieli zrobić coś przełomowego, ale w połowie ktoś powiedział - "chłopaki, dajcie sobie spokój, zróbmy to jak najszybciej i chodźmy stąd; zapłacą nam tak czy inaczej". Gra jest produktem klasy B, ale z przebłyskami geniuszu - świetna fabuła, design pojazdów i zwierząt oraz nie narzucająca się, ale zauważalna ścieżka dźwiękowa to niewątpliwe atuty gry. Nie wiem jednak, czy zrekompensują wolne tempo akcji, wątpliwe animacje i - anachroniczną w naszych czasach - liniowość fabuły.

Anek

PlayStation 5

GRAFIKA 3
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wydawca: Microids
Producent: Microids
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS® II ～天上の門～

Wyczekiwany przez wielu sequel pierwszego taktycznego RPG na PlayStation powraca... Oczekiwania dotyczące tego tytułu były bardzo wysokie. Ale tradycja zobowiązuje...

Co ciekawe, gra niemal od razu z ową tradycją, zapoczątkowaną przez samą siebie, zrywa . Słowem przypomnienia - VANDAL HEARTS był pierwszym tytułem z gatunku, który obrodził potem perełką FINAL FANTASY TACTICS czy porządnym, choć mniej fajnym TACTICS OGRE. Gry te charakteryzowały się rozgrywką mniej zręcznościowo-przypadkową niż w innych rpg-ach. Walka, na której w zasadzie opierała się cała gra, zależała od wielu czynników i zmuszała gracza do strategicznych przemyśleń. Inną ciekawą sprawą było to, że gracz brał udział jedynie w walkach - cała fabuła, bez jego ingerencji, rozgrywała się zaś w czasie krótkich scenek pomiędzy tymi walkami.

To, co różni VH2 od pozostałych tego typu gier jest sposób rozgrywania walk. O ile w poprzedniej części (jak też i wymienionych wcześniej tytułach) stosowany był system turowy, o tyle w tej chwili jest to system symultaniczny.

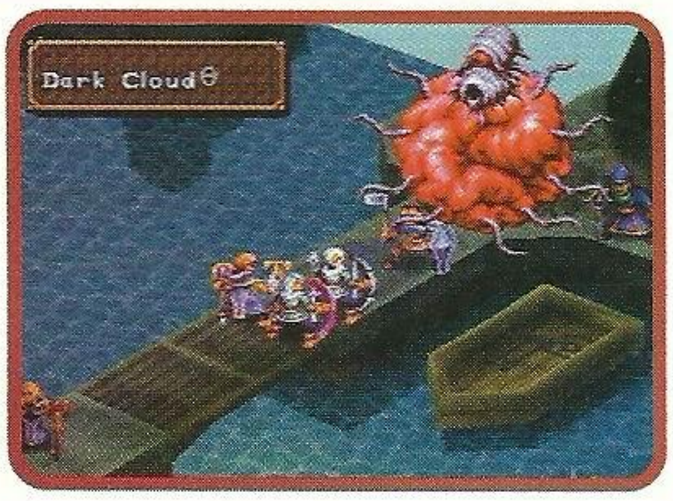
Grając w VH1 czy FFT gracz wykonywał swoje posunięcia na przemian z konsolą - tutaj decyzje także wykonywane są naprzemiennie, tyle, że postać wybranego przez nas w danej turze bohatera wykonuje zaplanowane posunięcia jednocześnie z przeciwnikiem. I tak, może okazać się, że nasz dzielny wojak podszedł do pola zajmowanego przez wroga i ze świstem przeciął... powietrze, ponieważ akurat ten przeciwnik postanowił zrobić dokładnie to samo.

Dzięki temu gra zmusza do intensywnych procesów myślowych i zabawy w proroka. A przynajmniej do czasu, kiedy uważny gracz zauważy, że konsolowy przeciwnik ma tendencję do atakowania już "napoczętych" członków naszej drużyny, że lubi zachodzić ich z tyłu itd.

Strona fabularna gry nie należy do zbyt łatwych, a to z dwóch względów. Po pierwsze - gracz praktycznie od razu zostaje rzucony na głęboką wodę. Jako młody chłopak trafia w okrutny świat dorosłych, gdzie bardzo szybko uczy się (przynajmniej na swoją młodziutką skalę) czym jest mezalians. A w chwilę później zostaje zamieszany w sprawy wagi państwowej i morderstwo. Które to wydarzenia na zawsze zmienią jego życie. I cały problem z tym wszystkim polega na tym, że otoczka historyczna gry jest ciężkostrawna. W rozmowach, których jest tu po prostu mnóstwo, bez przerwy padają nazwy państw, nazwiska możnowładców i nawiązania a do wydarzeń, o których gracz po prostu nie ma prawa nic wiedzieć. I obawiam się, że taka sytuacja może wielu z was zniechęcić. Nie wiem komu, pragnącemu nieco się rozerwać zechce się zagłębiać w meandry historii przytoczonej w VANDAL HEARTS 2.

Tym bardziej, że z niezrozumiałych dla mnie przyczyn VH2 niebezpiecznie blisko ociera się o tematykę FF TACTICS. Zarówno na większą skalę - motyw Kościoła i wiary, która okazuje się tylko kolejnym elementem walki o władzę i narzędziem do manipulacji masami, jak i na mniejszą - tu motyw młodzieńczej przyjaźni, a raczej jej kryzysu. Największą różnicą jest tutaj tylko zamiana ról głównych bohaterów - Joshua (VH2) startuje jako wieśniak, Ramza - jako szlachcic.

Drugim problemem jest nastrój gry. Trudno mi powiedzieć dlaczego, ale wszystkie gry z gatunku strategicznych rpg-ów turowych są straszliwie przygnębiające. Zdrada goni zdradę, obłuda, chciwość i żądza władzy nie pozwalają rządzącym na zachowanie choć odrobiny godności, a bardzo często jedynym sposobem na naprawienie wyrządzonych na skutek głupoty krzywd jest poświęcenie własnego życia. W sumie - jak w życiu, ale kilka razy można się zdołować. Gra nie jest rewolucyjna pod praktycznie żadnym względem. Wszystko co jest w niej zawarte zostało już kiedyś, gdzieś zrobione lepiej. W pewnym momencie akcja przenosi się o kilka ładnych lat do przodu, ale co z tego skoro bohaterowie nie nabierają przez ten czas ani



odrobiny umiejętności, doświadczenia czy chociaż głupich punktów zdrowia. Praktycznie zupełnie nie odczuwa się klas postaci - nasza drużyna (skład nie jest zależny od gracza i reguluje się pod wpływem biegu wydarzeń) może w połowie gry zostać zupełnie przestrojona i gość walczący mieczem przez trzydzieści misji może nagle w 31 dostać różdżkę i magiczny strój i doskonale będzie sobie radził jako mag. Wiąże się to z rolą jaką odgrywają stroje oraz oręż (to one tak naprawdę regulują statystyki, nie doświadczenie postaci) i, muszę przyznać, nie bardzo mi się to podoba. Wydaje mi się, że większy sens miałoby to wtedy, gdyby władanie mieczem przez dłuższy czas prowadziło do wirtuozerii, ale tak nie jest. Bardzo wygodny jest za to interfejs gry. Można tu zrobić niemal wszystko bez żadnych kłopotów. Wchodząc do sklepu można kupować wybrane przedmioty i bronie porównując je na pamięć, do tych już używanych przez postacie, ale można skorzystać z wygodnego menu, gdzie broń kupuje się "na miarę" - czyli na bieżąco kontrolując rynsztunek bohatera. Jeszcze bardziej elegancko wygląda transfer specjalnych cech broni i tarcz. Otóż kupując (bądź znajdując na polu bitwy) różne ich rodzaje możemy natrafić na takie, które mają specjalne cechy (są to głównie czary ofensywne i defensywne). Używając owych przedmiotów w walce uaktywnia się te cechy (początkowo nie można ich użyć) i można z nich korzystać. Po natrafieniu na lepsze rodzaje broni można te cechy przenosić, dzięki czemu kończymy z naprawdę potężnymi środkami zagłady. Kwintesencja gry - walka, odbywa się w sposób dosyć standardowy (wyjąwszy drobny detal na temat symultanicznego poruszania się postaci z obu stron). Mapa w rzucie izometrycznym, którą można obracać co 90 stopni, ładne i kolorowe postacie, bogate krajobrazy i porządna muzyka. To właśnie w tych pięknych okolicznościach aktywnie spędzicie te 20-30 godzin (w zależności od zapału do odszukiwania sekretów). Dodatkowe 5-10 to przeklikiwanie się przez oceany tekstu okraszające walkę. No i ewentualnie drugie tyle, żeby zobaczyć inne zakończenie czy dokonać innych wyborów (nieliczne kwestie dialogowe, w których mamy na cokolwiek wpływ).

Misje nie są specjalnie urozmaicone - w dziewięciu przypadkach na dziesięć chodzi o wybicie wroga do nogi, czasami chodzi też o pokonanie jakiegoś bossa (ci jednak mają nieprzyjemną tendencję do uciekania z pola bitwy ze słowami: "Tym razem ci daruję, ale przy następnym spotkaniu zginiesz" zaraz po otrzymaniu śmiertelnego teoretycznie ciosu). Bardzo dobrze zrealizowany jest przegląd pola walki - można skalować mapę, sprawdzać charakterystyki wszystkich naraz, pokazywać widok z góry - słowem naprawdę zrobić wszystko czego młody dowódca mógłby oczekiwać. Na tle tak zgrabnego interfejsu nieco zbyt mozolna wydaje się rozgrywka. Trzeba naprawdę postarać się żeby przegrać, a przy odrobinie wysiłku można spokojnie poradzić sobie bez straty żadnego człowieka we wszystkich spotkaniach z wrogiem (co przy walce 13 przeciwników na ośmiu naszych nie jest zbyt realistyczne, ale trudno) - to akurat się zresztą opłaca bo dostajemy wtedy ładną premię.

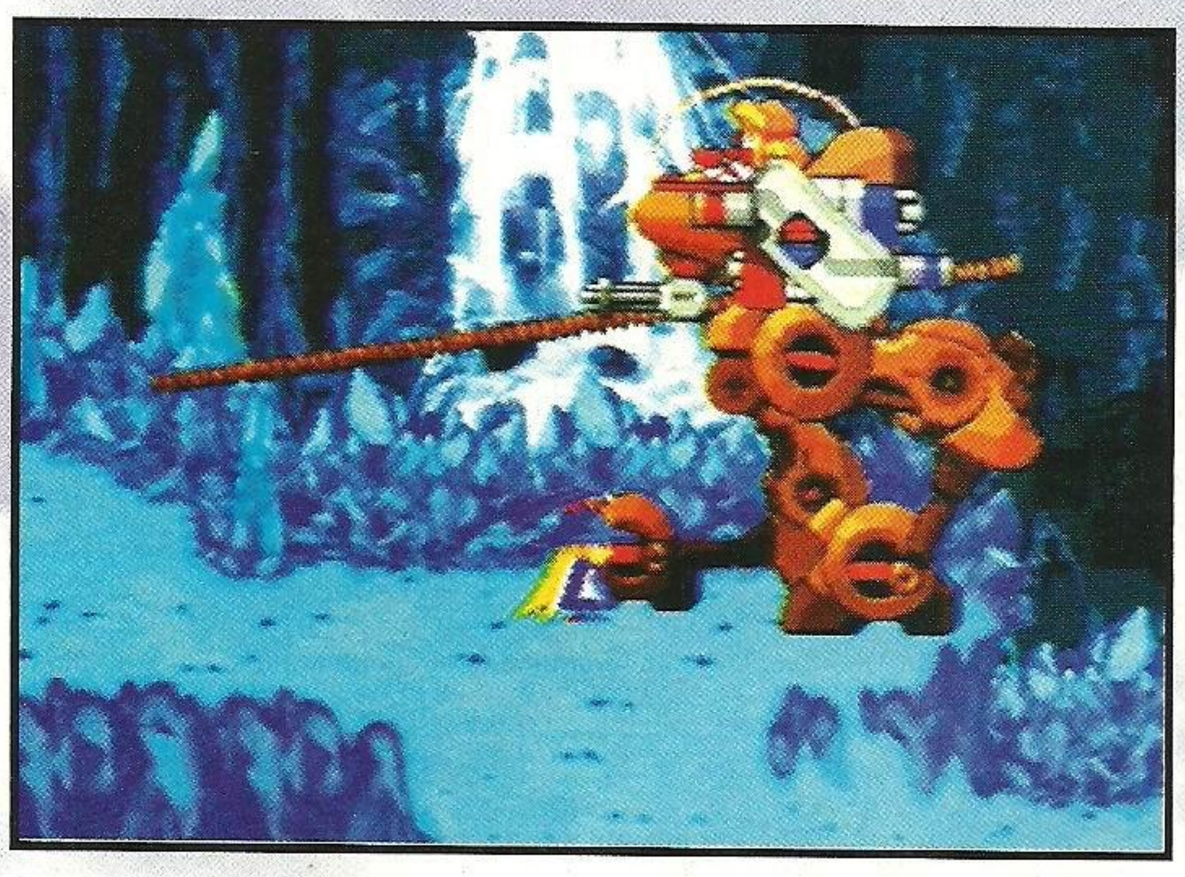
Grę tę chciałbym polecić osobom, które bardzo lubią ten gatunek. Tym, którzy nie mieli okazji się z nim jeszcze zetknąć bez mrugnięcia okiem rekomenduję jednak FINAL TANTASY TACTICS - najlepszą pozycję jaka znajduje się na rynku.
Ale nie myślcie, że VH2 jest grą złą Ona jedynie nie jest równie dobra.

Banan

PlayStation 7

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 6
MIÓD 7

Wydawca: Konami
Producent: KCEI
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 99
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

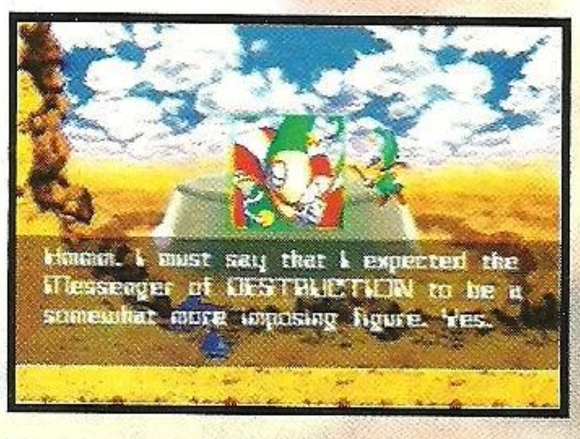


SILHOUETTE MIRAGE

Japońscy developerzy z Treasure na pewno przejdą do historii gier video jako autorzy najbardziej zwariowanych, wykręconych i hardcore'owych shooterów 2D.

Strzelanina, a zatem stateczek lecący w prawo, albo samotny komandos prący do przodu i palący wszystko, co tylko napotka na swojej drodze - powiecie. Otóż nie. Bowiem w SILHOUETTE MIRAGE (swoją drogą kapitalny tytuł) główną bohaterką jest mała, złotowłosa dziewczynka tytułująca siebie wysłannikiem zniszczenia. Jeśli nie trawicie takich postaci i zwariowanego, japońskiego klimatu, darujcie sobie czytanie dalej tego tekstu. Wiedzcie bowiem, że przeciwnikami złotowłosej są małe dziewczynki, goście z dyniami zamiast głów, latające chochliki, kameleon, pancernik Yamamoto i kupa innych wytworów chorego umysłu scenarzysty. Gdy do tego dodam, że na przykład małe dziewczynki strzelają do naszej bohaterki w sposób co najmniej niespotykany - a więc podnoszą swoje sukienki i ... Raaany! To jest chore!

Przez chwilę myślałem, że nasza bohaterka będzie poruszać się na miotle, ale nie, tupta na swoich nóżkach. No więc tak. Ta gra jest niestamowicie dobra i skomplikowana, jeśli chce sie z niej wszystko wycisnąć. Dawno nie widziałem innowacji w shooterach, a ten jest tego doskonałym przykładem. Złotowłosa składa się w połowie z niebieskiej, a w połowie z czerwonej częsci ciała. Część przeciwników da się załatwić strzelając jedynie z lewej strony, a część z prawej. Mała może łapać i rzucać przeciwnikami, przeskakiwać nad nimi z okrzykiem "Alley'oop", sturlać się na nich ze zbocza, wspinać na pionowe ściany na swoich małych pazurkach. Oraz naturalnie obkupić się w nowe bronie w sklepikach prowadzonych przez zające (!). Na końcu każdego poziomu będzie walczyć z niesamowitymi bossami (jeden z nich krzyczy "Summon Battleship" i pojawia się wspomniany pancernik... Rany...). Jeśli jesteś fanem staroszkolnych shooterów, grafiki 2D i jesteś w stanie zaakceptować to, co wcześniej wymieniłem, to nie możesz przepuścić tego tytułu.



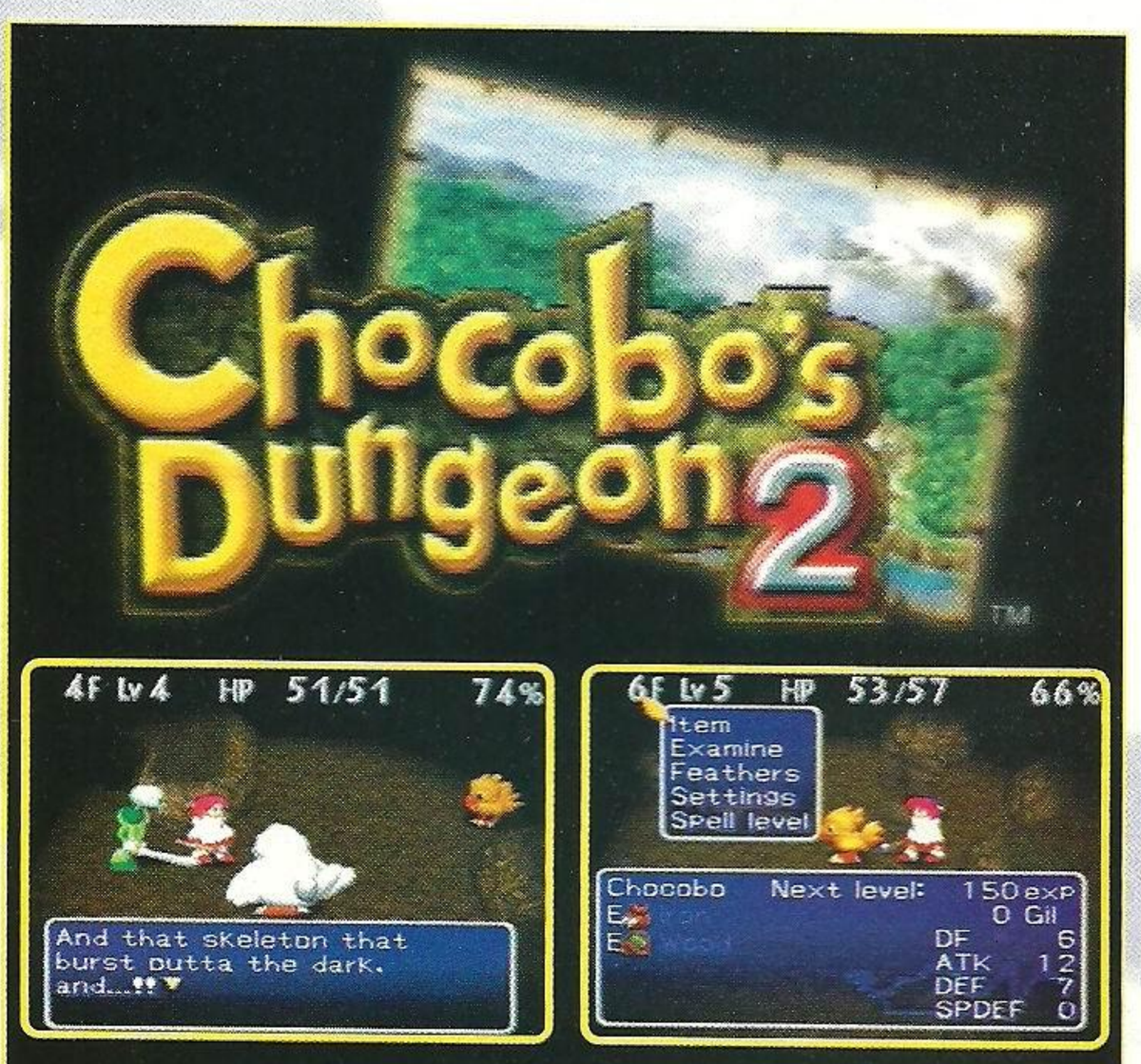
W innym przypadku trzymaj się od niej na odległość 100 kilometrów, bo znienawidzisz ją już po anime'owanym intro. Dla mnie bomba.

Gulash

PlayStation **7**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 7
MIÓD 8

Wydawca: Working Designs
Producent: Treasure
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card



Gry takie jak CD2 dobitnie pokazują na czym polega różnica pomiędzy Japonią a resztą świata. Bo z perspektywy Europejczyka czy Amerykanina gra ta jest po prostu dziecinna. Tam - jest to pełnoprawny rpg.

Małe, sympatyczne chocobosy jeszcze długo ciągnąć będą wózek z napisem Squaresoft. Nic w tym dziwnego - ten kurczakopodobny stworek został na siłę wcielony do kilku gier z serii Final Fantasy i jej pokrewnych, gdzie wyrobił sobie markę, po czym stał się pełnoprawnym bohaterem w grach takich jak CHOCOBO'S DUNGEON oraz CHOCOBO RACING. Ciekawe czy pierzasty pieszczoch z dziobem nie podzieli przypadkiem losu biednego Vanilla Ice'a. Tylko czas pokaże.

Podobnie jak CHOCOBO RACING, tak i CD2 zrzyna z innych gier obecnych na rynku. W przypadku tej pierwszej było to np. MARIO KART, CD2 nawiązuje za to do recenzowanego jakiś czas temu i niezbyt popularnego, choć ambitnego rpg-a AZURE DREAMS.

Gra opowiada o losach sympatycznego pierzaka, słodziutkiego jak nigdy dotąd, którzy przemierza kolejne... Tutaj pojawia się problem, bo najłatwiej byłoby powiedzieć, że kolejne dungeony. Bo jaskinie to nie są, lochy też nie, a inne słowa do głowy mi nie przychodzą. Umówmy się więc, że chocobos przemierza długie, pełne zakamarków korytarze znajdujące się pod ziemią. Kształt korytarzy generowany jest losowo - każde powtórne do nich wejście powoduje zastanie innych konfiguracji. Nie zmienia to wiele, bo ogólnie kształt tych korytarzy zbyt znaczącej roli nie odgrywa, ale dzięki temu autorzy mogą mówić coś o możliwości rozegrania każdej partii w inny sposób itd.

Korytarze kryją w sobie trzy rzeczy. Wszystkie na literę "p". Przedmioty, potwory i pułapki. Przedmioty to księgi z czarami (jedna książka - jeden czar), flaszki z napojami (szybkości, niewidzialności, odrestaurowania energii, czy też takie które mają jakiś negatywny wpływ na przeciwnika), orzechy reperujące zdrowie, siodła (poprawiające statystyki obronne) oraz pazury (poprawiające statystyki ofensywne) itd. Potwory - jak to potwory, snują się po kolejnych mapach i próbują cię usieć. Pułapki zaś to niewidoczne niespodzianki - raz zmieniają naszego kurczaka na jakiś czas w jakiegoś potwora (może walczyć, ale nic więcej - żadnych przedmiotów, magii itd.), teleportują w jakieś inne miejsce, usypiają, zadają obrażenia itd. Raz aktywowana pułapka staje się jednak widoczna na mapie - można wykorzystać ją, naprowadzając na nią wroga (taka np. usypiająca go jest wtedy bardzo przydatna - można utłuc wroga, nie fair, ale za to skutecznie - we śnie). I tak więc chodzimy korytarzami, zbieramy przedmioty, natrafiamy na schody w dół, schodzimy, znowu przemierzamy, znajdujemy schody, schodzimy itd. Aż do momentu natrafienia na bossa. Rozwalamy i ruszamy dalej, tyle, że gdzie indziej. Aha - po drodze nasz chocobos zdobywa doświadczenie, robi się coraz silniejszy i znajduje przyjaciół. No tak, zapomniałem powiedzieć, że nie podróżuje sam - zawsze ma boku jakiegoś towarzysza, pomagającego mu w zadaniu i walczącego u boku. Zwiedzanie korytarzy odbywa się w czasie rzeczywistym, ale kiedy na ekranie pojawia się wróg, gra robi się pseudoturowa - twój ruch, jego ruch. Trzeba więc podejść i ciąć pazurami, walić magią itd. Proste i skuteczne. Przynajmniej na początku.

Gra ma milutką oprawę, milutki dźwięk i milutkie postacie. Nawet wrogów. W ogóle jest milutka. Ale nie jest czymś w co przeciętny Jaś Kowalski mógłby/chciałby pocinać trzy tygodnie non stop.

No chyba, że lubi mówić "Mydło Powidło coś tam" i każe nazywać siebie Sailor Grześ lub Jaś Tuxedo.

Banan

PlayStation **5**

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 5
MIÓD 4

Wydawca: Square EA
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Dual Shock, Memory Card

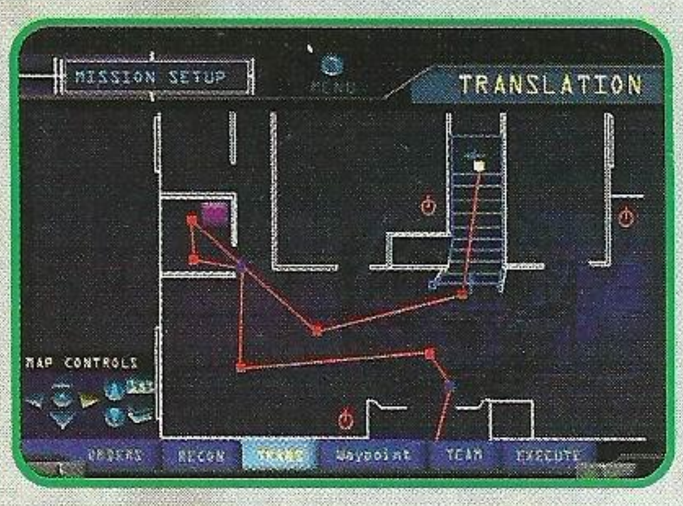
Terroryzm to słowo, które jeszcze pięćdziesiąt lat temu nie istniało. Dzisiaj mrozi krew w żyłach rządzącym mocarstwami takimi jak USA czy Rosja. Mianem tym określa się nieduże akcje zbrojne, dokonywane ze szczególnym okrucieństwem przeważnie na ludności cywilnej, mające na celu zastraszenie społeczeństwa.

Tom Clancy's RAINBOW SIX

Terroryzm ma zwykle podłoże polityczne, a religia skoncentrowana do formy fanatyzmu staje się doskonałym narzędziem w rękach przywódców grup terrorystycznych. Zwykle każda z takich organizacji jak OWP czy IRA posiada swoje bojówki terrorystyczne, które pod przykrywką walki o wolność religijną dokonują bestialskich zamachów na ludności cywilnej. Nie wszyscy jednak wiedzą, że są to przeważnie organizacje wspierane poprzez agencje rządowe wrogich mocarstw.

W związku z szerzącą się falą terroryzmu, nękane atakami mocarstwa stworzyły specjalne - małe, ale doskonale wyposażone i wyszkolone grupy do likwidowania terrorystów. Jedną z najbardziej znanych takich jednostek jest Szósta Drużyna amerykańskich Navy Seals. W grze RAINBOW SIX wcielisz się w dowódcę i zarazem członka tytułowej grupy RAINBOW SIX. Grupy przypominającej Komando Foki, ale będącej pomysłem autora popularnych powieści sensacyjnych Toma Clancy.

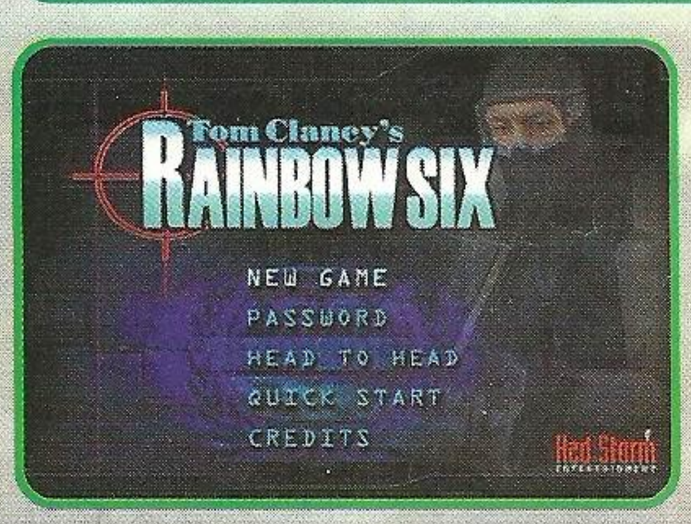
RAINBOW SIX jest kolejną świetną grą jaka ostatnio pojawiła się na 64-kę. Mamy tu do czynienia z popularnym ostatnio gatunkiem, który dość trafnie został określony jako "skradanka". Działając wewnątrz budynków i walcząc z grupą nieobliczalnych terrorystów przetrzymujących zakładników nie można używać zmasowanych ataków, należy za to wykorzystać takie atuty jak zaskoczenie i stuprocentowa skuteczność. Najlepiej do tego nadają się dwie drużyny składające się z dwóch ludzi każda. Jedna drużyna wchodzi zwykle od tyłu, druga od frontu, po cichu eliminując przeciwnika. Grający kieruje zawsze dowódcą jednej z drużyn, a po osiągnięciu celu przełącza się na drugą. Podczas gdy jedna z grup będzie eskortować uwolnionych zakładników, druga może likwidować pozostałych terrorystów. Jeszcze jednym elementem wyróżniającym ją od MGS'a i SYPHONA, to znacząca rola planowania. Do tego stopnia, że rezygnując z nudnego często przemierzania korytarzy, można zaprogramować tą czynność przed akcją, a oddział wykona nasze polecenia automatycznie. Przydaje się to przy kolejnym przechodzeniu tej samej misji, bowiem za pierwszym razem nie można sobie odmówić przyjemności otwierania kolejnych drzwi i z duszą na ramieniu, przy akompaniamencie dźwięków



rodem z filmów grozy Hitchcocka oczekiwać co będzie za nimi. Aby obrać najlepszą strategię, wybrać odpowiednich ludzi i sprzęt, warto przed misją zapoznać się z doniesieniami wywiadu dotyczącymi okoliczności konfliktu i jego sprawców, czyli organizacji terrorystycznej. Nie jest to niezbędne, ale jeżeli zależy nam na czasie i statystykach to z pewnością się przyda.

Mimo tak wielu elementów strategicznych, nie obędzie się naturalnie bez porządnej jatki. Na szczęście w kilku misjach można się ograniczyć do szybkiego marszu z palcem na spuście. Jednak zawsze trzeba pamiętać, że w tej grze nie ma czegoś takiego jak energia. Czasami wystarczy jeden strzał, aby paść martwym.

RAINBOW SIX jest jedną z ciekawszych gier FPP w jakie dane mi było grać i bardzo się cieszę, że ukazała się na Nintendo. Mam jednak do niej parę poważnych zastrzeżeń. Po pierwsze 12 misji to trochę za mało, szczególnie gdy pierwszych kilka, skupiających się głównie na wyeliminowaniu przeciwnika potraktuje się jako rozgrzewkę przed prawdziwymi misjami, typu "zrób coś tam, aby gdzieś stało się coś". Te są najciekawsze, a pojawiają się dopiero po połowie gry. Pozostałe wydają się trochę za proste i mało rozbudowane, niemniej jednak nie są pozbawione specyficznego smaczku prawdziwej



akcji. Warto jeszcze wspomnieć o trybie kooperacji dwóch graczy, którzy mogą jednocześnie, na podzielonym ekranie kierować swoimi drużynami. Gra korzysta z karty pamięci, rumble paka i rozszerzenia pamięci.

RAINBOW SIX, to pozycja z pewnością "chłodna" przeznaczona szczególnie dla starszych graczy, którzy mają chwilowo dość hydraulików, goryli, księżniczek i serc z piernika.

Joseph

"...Halo? ...Dzień dobry, czy zna pan jakieś kody do Rabinov Six?"

To, czego nie udało się uratować w konwersji na PlayStation jest na N64 obecne - chodzi oczywiście o aspekt współpracy zespołowej i planowanie misji Gra ma dość prostą oprawę, co może początkowo odrzucać - ale jej siła leży w sugestuwnie budowanym klimacie. Bardzo dobra rzecz.[Gulash]

Nintendo 64 **7**

GRAFIKA 7
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

Wydawca: Red Storm
Producent: Red Storm
Liczba Graczy: 1-2
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Rumble Pak, Expansion Pak, Memory Pak

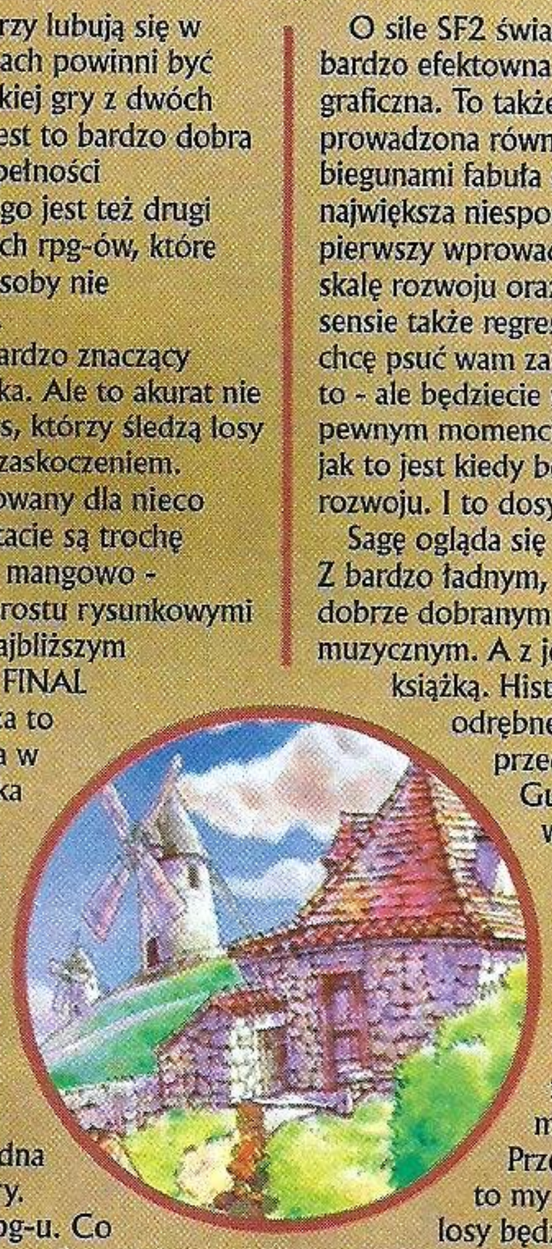
Saga Frontier 2

TA GRA ANI NIE BYŁA, ANI TEŻ Z CAŁĄ PEWNOŚCIĄ NIE BĘDZIE TAK PROMOWANA JAK, DAJMY NA TO, FINAL FANTASY VIII. A SZKODA. BO MA POTENCJAŁ NAPRAWDĘ PORÓWNYWALNY DO TEGO, KTÓRYM SZCZYCI SIĘ FLAGOWA SERIA SQUARE.

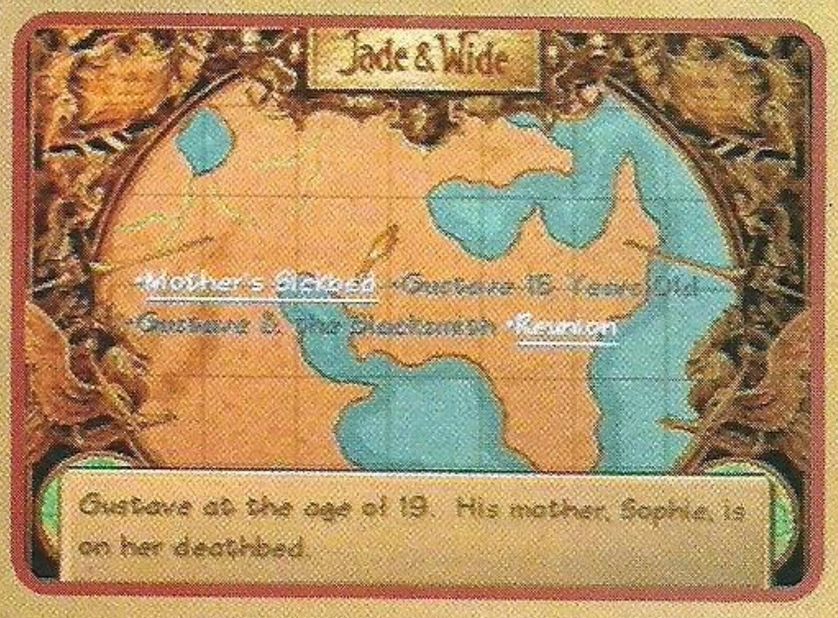
Wszyscy gracze, którzy lubują się w konsolowych rpg-ach powinni być wdzięczni za stworzenie takiej gry z dwóch względów. Pierwsze - bo jest to bardzo dobra gra. I to samo już by w zupełności wystarczyło. Ale oprócz tego jest też drugi czynnik - to jest jeden z tych rpg-ów, które mogą przekonać do nich osoby nie zainteresowane gatunkiem.

Nie da się ukryć, że w bardzo znaczący sposób wpływa na to grafika. Ale to akurat nie powinno być dla tych z was, którzy śledzą losy tej gry w N+, specjalnym zaskoczeniem. SF2 wygląda jak film animowany dla nieco młodszych dorosłych. Postacie są trochę zdeformowane, ale nie tak mangowo - Gustave, Wil i inni są po prostu rysunkowymi wersjami samych siebie. Najbliższym skojarzeniem są postacie z FINAL FANTASY TACTICS. Ale za to tła... Po raz pierwszy chyba w rpg-u (poza FF-ami), grafika tworzy aż tak istotny element wizerunku gry. Jej prześliczne, ręcznie pomalowane tła, malowane akwarelami jak podawali twórcy, wyglądają dosłownie jak podkłady z jakichś wysokiej klasy komiksów. Ten komiksowy efekt to jedna z najmocniejszych stron gry. Ale zaraz. Mówimy tu o rpg-u. Co z tego, że ma piękną oprawę, skoro jak wszystkim dobrze wiadomo, siłą tytułów spod tego znaku jest przede wszystkim fabuła oraz rozwój bohatera.

To prawda. I dlatego właśnie gra ta należy do czołówki konsolowych rpg-ów.

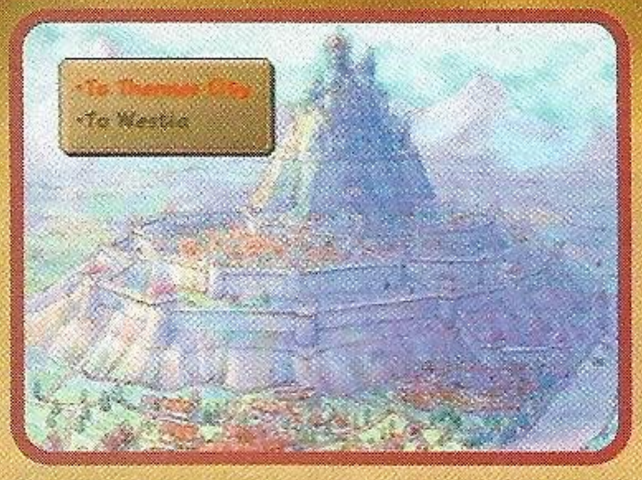


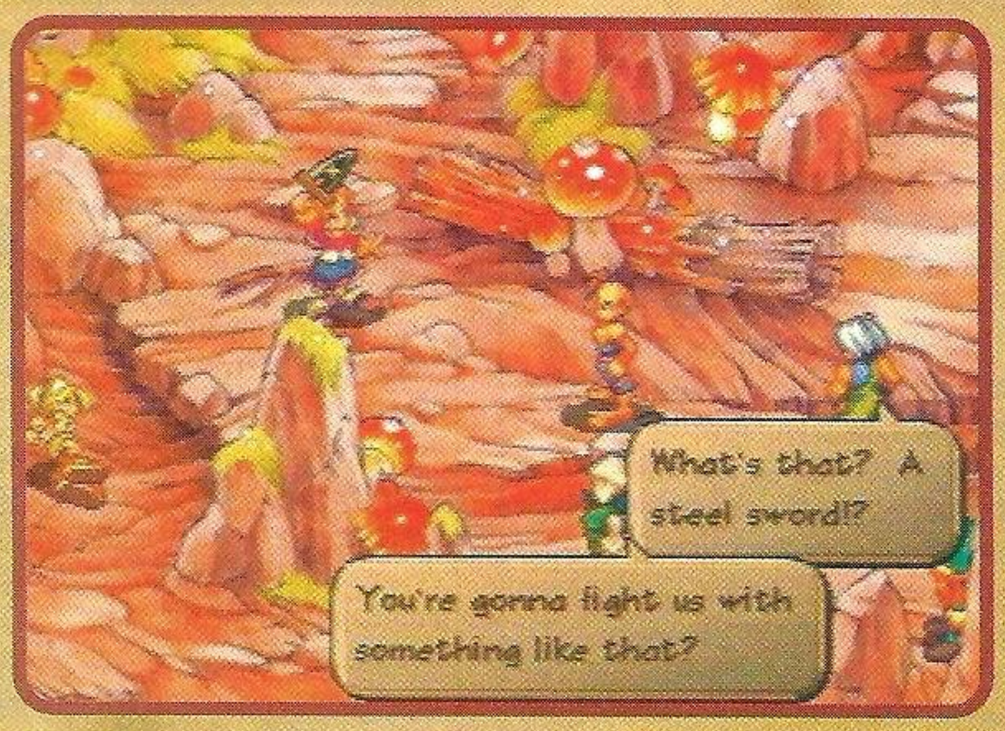
O sile SF2 świadczy nie tylko bardzo efektowna oprawa graficzna. To także złożona, prowadzona równolegle dwoma biegunami fabuła oraz, i tu największa niespodzianka, po raz pierwszy wprowadzenie na taką skalę rozwoju oraz w pewnym sensie także regresu bohatera. Nie chcę psuć wam zabawy tłumacząc to - ale będziecie mieli okazję w pewnym momencie przekonać się jak to jest kiedy bohater cofa się w rozwoju. I to dosyć znacznie.



Sagę ogląda się jak komiks. Z bardzo ładnym, spokojnym i dobrze dobranym podkładem muzycznym. A z jej fabułą zapoznaje się jak z książką. Historia podzielona jest na dwie odrębne opowieści - jedna z nich przedstawia nam następcę tronu Gustave'a, który został wygnany z królestwa przez swego ojca za brak wrodzonych umiejętności magicznych (których oczekuje się po władcy kraju), a z drugiej strony - Wila, młodego kopacza zajmującego się szukaniem magicznych artefaktów. Przez całą praktycznie część gry to my decydujemy o tym, czyje losy będziemy śledzić. Możemy od początku grać tylko w scenariusze Gustave'a (bardziej skutecznego w walce zresztą) i zupełnie ignorować te Wila, można prowadzić historię naprzemiennie... Gra jest bowiem podzielona na rozdziały - zupełnie tak jak w książce. W momencie kiedy kończymy jeden z rozdziałów dostajemy możliwość wybrania następnego. Początkowo możemy jedynie ciągnąć po jednym wątku, ale po pewnym czasie okazuje się, że można wybierać pomiędzy rozdziałami, obrazującymi wydarzenia z pewnego okresu obydwu bohaterów. Skończenie rozdziału (cel zwykle nie jest zbyt jasno sprecyzowany, ale to tylko czyni rozgrywkę jeszcze ciekawszą) powoduje ponowne przejście do menu wyboru rozdziału, znajdującego się na czymś w rodzaju starej mapy. Kolejne rozdziały obrazują zresztą kolejne etapy życia bohaterów. W pierwszych scenariuszach Gustave jest dzieciakiem, później nastolatkiem a następnie wkracza w życie dorosłe. Dzięki temu, w sposób najlepiej oddający te procesy, bohater dojrzewa na naszych oczach.

Sposób takiego podzielenia scenariusza wydaje mi się bardzo udany. Po pierwsze - od początku gry mamy dwóch bohaterów - każdemu z graczy któryś przypadnie do gustu bardziej - można na długi czas olać tego drugiego i skoncentrować się na historii wybrańca. Po drugie - większość gier oferująca kilku bohaterów ma irytującą manierę przeskakiwania z wątku do wątku automatycznie. Tutaj zaś gracz ma całkowitą kontrolę nad tym kim i kiedy steruje. Minusem jest tu niestety wkradający się chaos, ale spokojnie można przymknąć na to oko. Trzeba wspomóc się wyobraźnią, kiedy np. pomiędzy dwoma rozdziałami Gustave bardzo się zmienił. Wystarczy jednak przeczytać wprowadzenie do rozdziału tłumaczące pokrótce co stało się w międzyczasie i pogadać z ludźmi.





Ok, oprawę i historię mamy już mniej więcej opanowaną. A co z resztą? Już spieszę z wyjaśnieniem. Kolejny mocny punkt. Gra oferuje aż trzy tryby walki. Grupowej (podobny do tego z reszty rpg-ów), pojedynczej (najłatwiej porównać go do bardziej rozbudowanego z LEGEND OF LEGAIA) oraz taktycznej (bez przykładu). Podstawowym trybem jest ten pierwszy. Standardowe spotkania z przeciwnikami zwykle rozstrzygają się w tym trybie. Jest on dosyć rozbudowany, do dyspozycji gracza pozostaje wiele rodzajów broni, a kluczem jest tutaj umiejętne wykorzystywanie czarów oraz specjalnych ciosów. Tych zaś nasi bohaterowie uczą się w czasie walki sami. Odpowiednie wykorzystywanie specjali jest bardzo istotne; jakby tego było mało, ataki tego samego rodzaju, odpowiednio zgrane, mogą zaowocować odpaleniem combosa kilku postaci (maksymalnie czterech - tyle może być w drużynie) w jednego wroga. Przed walką jest jeszcze możliwość ustawienia szyku (bardziej wytrzymali na przód, magicy z tyłu), wyznaczenia poszczególnych ról wojom i przekazywania sobie specjali. Co ciekawe, w różnych punktach można wymieniać sobie specjale oraz przedmioty pomiędzy drużynami Wila i Gustave'a. Choć nie zawsze działa to w obydwie strony.

O tym czy chcemy walczyć jeden na jeden decydujemy zwykle my, kiedy atakuje jakiś bardziej charakterystyczny potwór (no chyba, że jesteśmy w drużynie sami, bo wtedy rozpoczyna się ona automatycznie). Jeżeli zgadzamy się na nią - jedziemy jeden na

jednego, jednak gra staje się bardziej strategiczna. Tak jak w LEGEND OF LEGAIA wybieramy z garnituru różnych ciosów i zachowań, po czym odpalamy je, mając nadzieję, że ułożą się w jakiś specjalny cios, i że przeciwnik przypadkiem nie zrobi tego samego. Walki te są momentami trudne, a przegrana kończy grę. Na szczęście zachowywać stan można praktycznie wszędzie, więc znacznie ułatwia to sprawę. Są to jednak ciekawe momenty, które przypadły mi do gustu. Ci zaś, którym się nie spodobają mogą nie zgodzić się na 1 na 1 i zamiast tego walczyć grupą z kilkoma przeciwnikami danego rodzaju. Trzeci rodzaj walk, odbywa się na poziomie większych grup i są to po prostu pseudostrategiczne przerywniki. Odpowiednio wystawiając jednostki trzeba pokonać siły przeciwnika. Ciekawe, ale raczej drugorzędne.

Sama eksploracja w grze jest potraktowana trochę po macoszemu. Jak się nietrudno domyśleć pięknie malowane tła są w większości nieinteraktywne. Bogactwo detali i ogólny przepych lokacji jeszcze bardziej uwydatnia to, że nie wszystkiego można dotknąć, nie wszędzie wejść i nie wszystko obejrzeć. W tych prześlicznych lokacjach jest trochę za mało wydeptanych i przeznaczonych dla gracza ścieżek. Nie wpływa on na ogólne postrzeganie gry, ale trochę za bardzo uwydatnia te braki. Do wad można też zaliczyć skomplikowany na pierwszy rzut oka interfejs. Sporo tu statystyk, które początkowo absolutnie nic graczowi nie mówią. Nie wspominam już o braku wyjaśnienia czym są punkty życia (LP) i jak wiele od nich zależy. Otóż punkty te służą do odnawiania zapasów zdrowia (HP). Pula LP jest bardzo ograniczona, a jej wyczerpanie - równa się śmierci. Złośliwa gra w każdej turze walki pozwala podleczyć stan zdrowia przy użyciu owych punktów - nie zdający sobie z tego sprawy, początkujący gracz będzie sobie tak co turę odnawiał i wreszcie spotka go niespodzianka. Kiedy punktów tych zabraknie kiedy będą naprawdę potrzebne. Ale na ocenę wady te nie mają wpływu.

Banan

PlayStation 9

GRAFIKA 9
DŹWIĘK 8
MIÓD 8

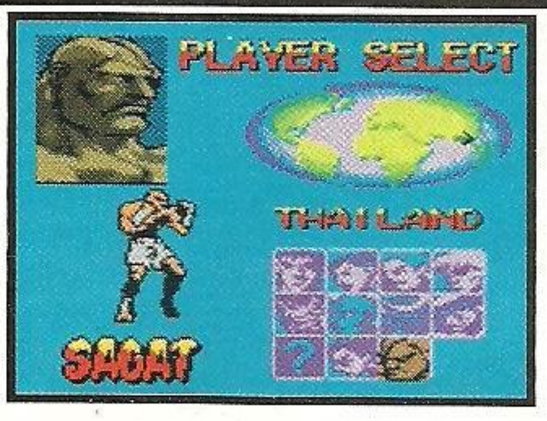
Wydawca: Square EA
Producent: Squaresoft
Liczba Graczy: 1
Termin: Luty 00
Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock

POCKET

Hej! W związku z przypływem zainteresowania kieszonkowymi konsolkami kierownictwo zadecydowało, że od przyszłego miesiąca POCKET zajmował będzie dwie strony. Będzie więcej recenzji, screenów i newsów. Czy to nie wspaniałe?!

PocketMan

STREET FIGHTER ALPHA: Warrior's Dreams



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Virgin

OCENA
9/10

Już widzieliście ocenę, więc wiecie, że zaraz się rozpłynę. Ale proszę - pozwólcie, bo grze się należy.
SFA jest na GameBoya! Szybkie! Płynne! Śliczne tła! Wyraźne i elegancko animowane postacie! To jest ten sam SF, o którym słyszy się, że rządzi światem. Dziesięć podstawowych postaci, dwie dostępne opcje: arcade i training, i grać można na całego!

Z drugiej jednak strony gra zmieniła nieco klimat od wersji na duże konsole. Np. nie naliczają się combosy - choć da się je robić, nie ma krzyków postaci, w tym słynnego: "Hadouuuuuken!". Ale jest cała reszta! Ha! Są np. super comba, po których rozbłyskuje cały ekranik.

I co tu dużo gadać: wyszliśmy chyba na tej konwersji bardzo dobrze z jeszcze innego powodu: SFA na GameBoya ma bardzo proste sterowanie! No bo przecież tylko dwa przyciski "fire" zamiast standardowych sześciu. I maleńki kontrolerek kierunku, który pozwala kręcić kółka jakie tylko chcemy! Powiem tak: nigdzie mi tak specjale nie wchodziły jak na GameBoyu! Krótko? Gra jest r z ą d z ą c a !

Do tego można połączyć kablem dwie konsolki i walczyć z kumplem. **[G-Boy]**

FIFA 2000

KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
THQ

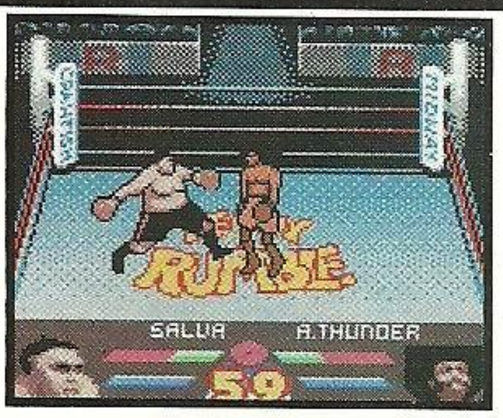
OCENA
7/10

Dobra piła. Kilkanaście drużyn, szybka, miła w obsłudze - nie ma co: gratulacje dla koderów.

Dobry kwadrans zajęło mi przywykanie do ustawień i technik tej gry. Kiedy jednak już się wciągnąłem, stało się jasnym, że to kawał dobrej roboty. "Trawnik" rozsądnych rozmiarów - wreszcie biegnie się po nim do bramki przeciwnika odpowiednią ilość czasu. Wygodne sterowanko, i mnóstwo opcji gry, kreujących taki wizerunek FIFY 2000, że sam mecz piłkarski to tylko wierzchołek góry lodowej. Możliwość zmiany pogody, składu drużyn, obejrzenia statystyk (heh... reprezentacja Polski jest na poziomie reprezentacji Paragwaju), ustalenia taktyki gry i rozmieszczenia zawodników na boisku. Tryby turniejowe i mecze towarzyskie. Git!

Gra zrobiona z wyczuciem i prawdziwy cap na wasz wolny czas. Czy będziecie jeździć do szkoły tylko po to, by móc w autobusie dokończyć puchary? A co jeśli tak? Naprawdę fajna sprawa. **[Bubbles]**

READY 2 RUMBLE



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Midway

OCENA
6/10

"Let's Get ready to rumbleeeee!" wydrze się wasz mały, elektroniczny przyjaciel, gdy tylko odpalicie carta z najnowszą konwersją hitu niemal "wszechkonsol" - nie oparły się mu ani Dreamcast, ani PSX, ani - teraz - GameBoy.

A tymczasem R2R nigdy nie aspirował do jakichś niemożebnych wyżyn: zawsze miał być efektownym, wesołym, wręcz śmiesznym boksem zręcznościowym. I taką grą jest też na GB. Niestety pomysłów na ciekawe rozwiązania graficzne i nienaganną konwersję starczyło koderom tylko na okienka menu i intro przed meczem. W czasie gry jakość grafy lekko spada, choć wciąż nie jest źle. Dalej jednak chłopaki z Crawfish, odpowiedzialni za konwersję, pojechali po najmniejszej linii oporu. Mamy przez to boks zręcznościowy - przez swą prostotę graniczący lekko z grą losową. A to dlatego, iż odnoszę wrażenie, że kod walki lekko kuleje.

Ale co tam - można się przyzwyczaić i znaleźć w kodzie chytre luki, które pozwolą nam - nieco kantując i jadąc na kruczkach - pograć sobie raźno w R2R przez ładnych parę godzin. **[G-Boy]**

MISSION: IMPOSSIBLE

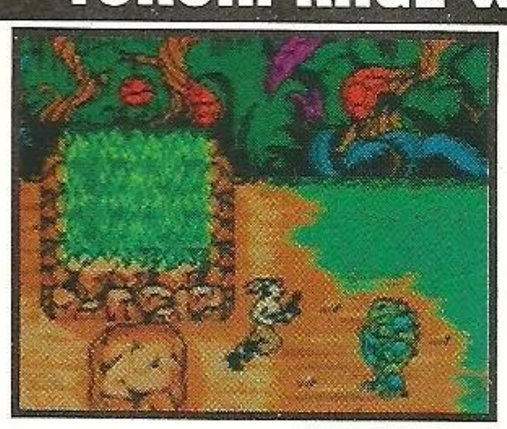
KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Infogrames

OCENA
7/10

MISSION: IMPOSSIBLE nie jest żadnym zjawiskiem, ale spokojnie utrzymuje się w pierwszej lidze. Większość z was słyszała pewnie o filmie, na podstawie którego powstała ta gra. Scenariusz zmienił się tylko niewiele: dostajesz więc do spełnienia misje, a po drodze unikać musisz przeciwników, od których czasem aż roi się na planszy. Jak na tajnego agenta przystało, zostajesz wyposażony w mnóstwo przydatnych gadżetów, bez których na pewno nie poradziłbyś sobie przy wykonywaniu zadań. Trochę w tym zręcznościówki, trochę kombinowania wymagającego nieco cierpliwości, której mnie zdecydowanie brak. Warto jeszcze wspomnieć o grafice i charakterystycznej linii melodycznej, które razem pracują na plusik w ogólnej ocenie gry. Dodatkowo koderzy stworzyli w grze ciekawą opcję. Otóż można z GameBoya zrobić notatnik, oraz pilota do telewizora, wieży czy video. Trzeba jedynie nauczyć go sygnału z pilota i gotowe. Niestety zabieg ten wpływa tylko nieznacznie na podniesienie atrakcyjności MI, która pozostaje jednak dobrą przygodówką. Bez rewelacji. **[Bubbles]**

TUROK: RAGE WARS



KONSOLA
GameBoy

WYDAWCA
Acclaim

OCENA
6/10

Firma Acclaim po raz trzeci zdecydowała się uszczęśliwić wszystkich fanów TUROKA i posiadaczy GameBoya. Niestety sam ten gest musi nam wystarczyć, gdyż gra nie jest już tak rewelacyjna jak jej pierwowzór na dużą konsolę.

Przede wszystkim mamy tu zręcznościówkę nie wyróżniającą się spośród innych, by nie powiedzieć gorszą. Oczywiście jeśli kogoś zadowala w miarę ładna grafika i niezbyt skomplikowana akcja, to ma się z czego cieszyć. Jeśli zaś ktoś mierzy wyżej, to poważnie zastanawiałabym się nad kupnem TUROK: RAGE WARS.

A co nas czeka w trakcie gry? Nie za wiele, niestety. Najprościej rzec by można: biegasz, strzelasz i od czasu do czasu wykonujesz jakiś bardziej skomplikowany manewr, wymagający nieco większej zręczności niż naciśnięcie dwu guziczków w odstępie jednej minuty. Ale, żeby tak zupełnie do niej nie zniechęcać, na koniec mała pochwała: należy jej przyznać, że przez tę swoją prostotę potrafi człowieka zrelaksować. Mimo wszystko znam jednak lepsze metody relaksu za tę cenę. **[Bubbles]**

GRAN TURSIMO 2 zaledwie w kilku miejscach różni się od jedynki. I tylko na nich skupiłem się pisząc niniejszy poradnik. Pozostałe aspekty gry wyjaśniłem pisząc wielki poradnik do GT1 w pierwszym Kompendium Konsolowym.

Oto pierwsza część opisu. Dziś przedstawiam wszystkie stajnie, słówko o tunningu oraz o pucharach i wygranych. Za miesiąc ciąg dalszy naszej przygody z GT2.

txt: Brat

ALFA ROMEO
Jedna z niewielu firm owianych taką legendą. Choć szkoda, że za doskonałą opinią nie zawsze idzie jakość. ALFA ma dosyć bogatą ekspozycję, poczynając od kompaktów z serii 145, poprzez sportowe limuzyny 156, a kończąc na klasie wyższej 166. Są też sportówki GTV i Spider. Silniki po odpowiednim tunningu pracują całkiem nieźle. Szczególnie mocną 156 2.5 V6 polecam do rajdów w klasie do 350 ps. Seryjne twarde zawieszenie gwarantuje niezłe trzymanie się drogi.

ASTON MARTIN
Marka, do której nie mogłem i nie mogę się przekonać. Samochody są mocne i teoretycznie świetnie przygotowane. Jednak specyficznie się je prowadzi. Na uwagę zasługuje niewiarygodny potwór Vantage, to nowy concept car Aston Martin.

AUDI
Jedna z najbardziej pożądanych firm na naszym rynku. Szczególnie przez amatorów cudzej własności. Jednak należy oddać Audi sprawiedliwość. Wysokiej jakości materiały wykończeniowe, świetne sylwetki, mocne silniki i przyzwoite zawieszenie to same atuty. Do tego dochodzi jeszcze opcja tunningu, w której można sporo zdziałać. Polecam do tunningu A3, a do najwyższej klasy wyścigów TT Special Model, o dużej mocy silnika. Do wyścigów powyżej 600 ps. lub do tej granicy dobrze nadaje się S4, który może być podrasowany do mocy powyżej 600 km.

BMW
Solidna firma, do której Polacy mają taki sam stosunek jak do Audi. Ma w swoim garażu kilka silnych pozycji, choć nie wyróżnia się i nie zachwyca żadnym modelem. Fani firmy mogą śmiało kupować kolejne modele i się nimi ścigać. Da się wygrać.

CHEVROLET
Nigdy nie przepadałem za tym wytwórcą, jednak Chevrolet ma swoich fanów. Wśród jego modeli jest parę klasycznych, które przydadzą się w wyścigu Muscle Car np. Z28 z 69 roku. Zwracam uwagę na potwora Corvette ZR-1, ta maszyna z 32-zaworową jednostką napędową poleci powyżej 400 km/h.

CITROEN
Marka dodana na siłę. Nie sądzę by odegrała jakąkolwiek rolę w GT2. Po pierwsze: bardzo mała gama modeli, dwa Saxo, Xantia i Xsara. Wszystkie modele cechują się niską mocą oraz słabymi osiągami. Jedynie Saxo polecam do wyścigów w klasie do 100 ps.

DAIHATSU
Swojego czasu Daihatsu zawojowało polski rynek modelem Sharade. Jednak w GT2 nie jest znaczącą marką. Wszystkie maszyny w swoich klasach są przeciętne i trudno jest osiągnąć nimi przyzwoite rezultaty.

DODGE/CHRYSLER
Dostojny przedstawiciel amerykańskich samochodów. Przyznam, że nigdy mi się nie podobał. Ale warto zwrócić na niego uwagę ze względu na niektóre modele FWA i RWD. Opłaca się wykorzystać je w wyścigach z kryteriami rodzaju napędu. Najlepsze samochody to modele Charger, Challenger, Neon oraz Avenger.

FIAT
Najpopularniejsza w Polsce marka. W GT ma swoich przedstawicieli. Maluchy z serii CC mogą się przydać w wyścigach do 100 ps. Podobała mi się też Coupe'ta, która po tunningu ma bardzo dobre osiągi. Jednak jeśli nie jesteś zwolennikiem tej firmy znajdziesz dużo lepsze samochody.

FORD
Marka, która bardzo silnie support'uje GT. Modele Mustang, Taurus, a w szczególności GT-40 przydadzą się w wyścigach Muscle. Ciekawie też przedstawiają się niedostępny w Polsce Cougar (sportowa limuzyna) oraz Focus w kilku wersjach silnikowych. Obydwa samochody mają dobre osiągi choć trzymanie się drogi i trakcja pozostawiają sporo do życzenia. Przedstawicielem najmniejszych jest Ka, który po odpowiednim tunningu może zawalczyć w kategoriach do 100 ps.

HONDA
Jeden z najpopularniejszych wystawców japońskich. Gama samochodów jest ogromna. Dla Hondy pracują dwie firmy tunningowe, które przygotowują specjalne wersje znanych modeli. Polecam Integry i Civic'i. Te samochody po dobrym przygotowaniu świetnie się spisują. Na uwagę zasługuje najnowszy roadster S200. Maszyna ma wspaniałe osiągi, a Special Modelem możecie zawalczyć w bardzo wielu wyścigach. Polecam do mocniejszych Endurance'ów.

JAGUAR
Jedna z najbardziej ekskluzywnych marek. Charakteryzuje się wielkimi maszynami o ogromnych mocach. Niestety w parze z dużymi silnikami nie idą osiągi. Choć XJ i XJR potrafią pokazać zęby w swoich kategoriach. Zwracam uwagę na silną maszynę XJ220 (wersja GT).

LANCIA
U nas Lancia kojarzy się z samochodami do przewożenia dyplomatów. Włoska firma udostępniła na potrzeby GT kilka swoich bardziej usportowionych modeli. Jednk żaden z nich nie jest wybitny i faworyta polecałbym szukać w innych markach.

LISTER
Pierwszy raz słyszę o Listerze, ale w GT jest. W swojej stajni posiada dwie maszyny. Storm V12 jest w prostej linii konkurentem dla Viper GTS-R i Nissana R390. I prowadzi się go tak samo trudno jak te dwa pozostałe. Dane techniczne są imponujące: 12 cylindrów, silnik 7 litrów, a moc to skromne 592 ps. Nieźle, jednak uważam, że jego przeznaczenie to tor testowy, na którym można ustanawiać rekordy szybkości. Pojechałem grubo ponad 400 km/h.

LOTUS
Elektryzująca w latach osiemdziesiątych nazwa. Wszystkie modele to sportówki o dobrych osiągach. Samochody świetnie trzymają się drogi, jednak ze względu na strasznie mocne dwa pierwsze biegi trudno jest je utrzymać w ryzach... Jednak mimo wszystko polecam.

MITSUBISHI
Wspaniała marka, a do tego ponownie posiada jedno z najlepszych aut w grze. Jednak tym razem GTO Twin Turbo nie podskoczy dobrze przygotowanemu Lancer'owi Evo VI. Wspaniałe osiągi, rewelacyjna trakcja oraz wzorowe zachowanie na drodze. Polecam do wszystkich wyścigów powyżej 300 ps.

MAZDA
Jedna z droższych japońskich marek. Mimo, że są to przyzwoite samochody ja wyłapałem tylko Demio, które dobrze się spisze w rajdach do 100 ps.

NISSAN
Wypychana z rynku polskiego firma, w Japonii trzyma się niezwykle dobrze. Charakteryzuje się twardym zawieszeniem montowanym seryjnie. Dzięki temu samochody nieźle trzymają się drogi. Ma w swojej stajni kilka niezłych potworów takich jak Silva, Z czy Skyline. Te ostatnie mogą śmiało pretendować do tytułu najlepszych samochodów w grze.

MERCEDES-BENZ
No i proszę, król w GT. Swoje usportowione limuzyny prezentuje dzięki współpracy ze sławnym tunnerem AMG. Ta firma przygotowuje wszystkie mocne wersje Merca. Polecam dwa samochody, które mogą powalczyć w wyższych klasach: SLK 230 oraz SLK 230 Kompressor. Szkoda, że w ostatniej chwili dzięki panom z Electronic Arts wyleciał najciekawszy z Mercedesów - CLK GTR.

PEUGEOT
Firma, która mimo swej dużej popularności przygotowała samochody, nie sprawdzające się w GT. Po pierwsze, mała moc: np. 1.6 Rally niewiele ponad 101 ps, a samochód ten wcale nie jest lekki. Warte uwagi są jedynie 206 oraz 406 Coupe (wszystko po tunningu).

PLYMOUTH
Starocie nadające się do Muscle i to wszystko.

RENAULT
Bardzo lubiana przeze mnie marka. Clio Sport V6 to materiał na niezły samochód do klas 200-350 ps. Wszystkie wyścigi pomiędzy 150ps. a 300ps. wygrałem bez żadnego problemu na Megane Coupe. Jest bardzo podatna na tunning i po przejściu redukcji wagi oraz zamiany w przełożeniach jest nie do pobicia. Odsadzałem wszystkie samochody. Polecam do tych klas najbardziej.

Mini / MG
Same maleństwa nadające się do klasy 100ps. Może ktoś będzie chciał się przejechać tymi legendarnymi samochodami.

RUF
Nieznana mi marka, prezentuje zadziwiające wózki. Specjalizuje się w osiągach z nastawieniem na prędkość max. Sprawdźcie na CTR i CTR2.

SUBARU
Marka na którą warto zwrócić uwagę. Modele Impreza to potwory jeśli chodzi o moc. Polecam do wszystkich crossowych przepraw.

SUZUKI
W Polsce zasłynął jako solidny japoński rzemieślnik. Osiągi większości nie zasługują na uznanie i specjalnie nie ma czym jeździć. Ale jest jeden taki samochód, który pobije wszystkie rekody szybkości w grze, po prostu jest najszybszy. - Panowie i panie! Jeśli na tor testowy, to tylko z Escudo!-.

TOMMY KAIRA
Samochody TOMMY rzadko wydostają się poza granice Japonii. Marka ta specjalizuje się w samochodach o najwyższych mocach i osiągach, Stanowi konkurencje dla Skyline'a GT-R. Jednak wygrywać wyścigi tymi samochodami nie jest tak łatwo.

TOYOTA
Niezłe osiągi, świetne zawieszenie i trwałość (choć to GT nie dotyczy) to dewiza Toyoty. Uznana marka, która w swej stajni ma niezliczoną ilość modeli. Jest największym koncernem Japonii i z racji tego przygotowała bogate menu. Z używanych samochodów polecam tanią Suprę, którą można zarobić trochę forsy. Proponuję także zakup Special Model. Corolla WRC to dobry wybór dla wszystkich, którzy chcą jeździć w Dirt Event.

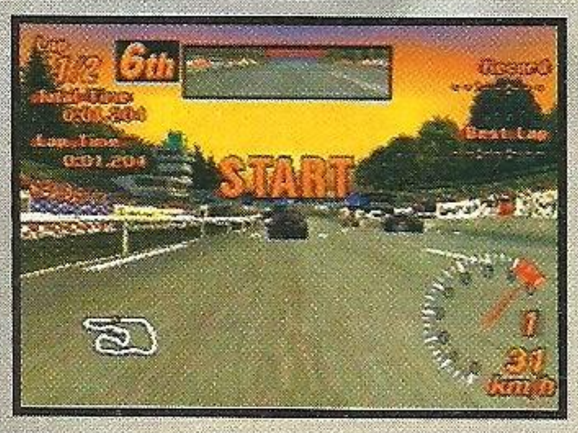
TVR
Potężne maszyny, których nie mogę docenić. Choć warto przypomnieć, że Cerbera sporo zawojowała w jedynce. Może w GT2 znajdą się jacyś fani TVR.

OPEL
General Motors nie zachwyca swoją ofertą poza Special Modelem. Podstawowe samochody nie podobają się mi, zarówno ze względu na zwieszenie i osiągi. Nawet po tunningu tak ASTRĄ II, jak i VECTRĄ niewiele da się zdziałać bez stresów.

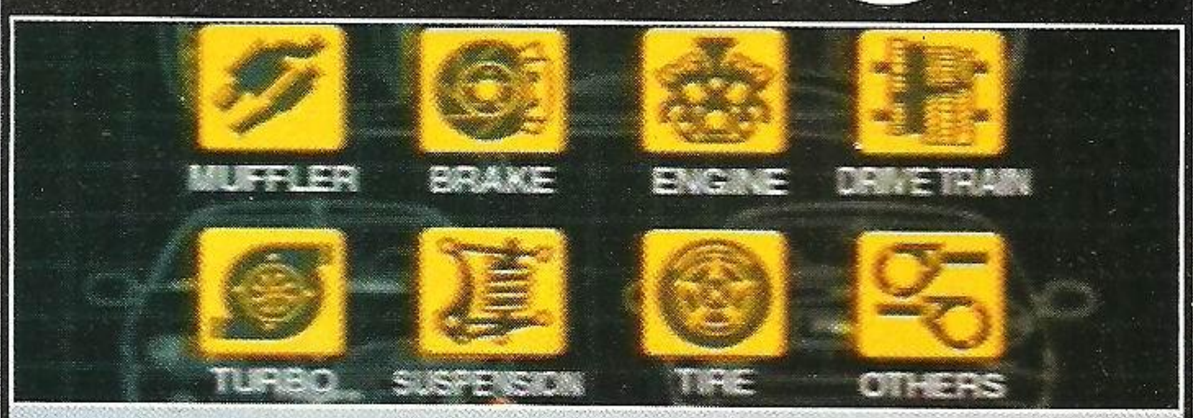
VECTOR
Niewielki koncern, który produkuje kilkadziesiąt samochodów rocznie tylko na zamówienie. Stara się zdobyć tytuł najszybszej marki świata. Niestety w GT2 ulega Suzuki.

VENTURI
Francuska odpowiedź na Ferrari. Mocne i szybkie lecz mało stabilne. Bardzo przydatne w rajdach RWD.

VOLKSWAGEN
Koncern VW, bardzo zresztą popularny w Polsce, wystawił do GT2 kilka modeli. Niestet,y nawet GOLFY GTI nie są w stanie nawiązać równej walki z innymi samochodami.



Tunning



Jest nieodłączną częścią GT2 i bez niego nie da się wygrać większości wyścigów. Przygodę z rasowaniem należy zacząć od odpowiedniego wybrania samochodu. Najlepsi kandydaci to lekkie maszyny o średniej mocy lecz dobrych osiągach. Np. Megane Coupe, które przy 147 ps. do setki dochodzi w 8.6 sekundy. Już po delikatnym tunningu mamy wzrost przyspieszenia, czego przy ciężkiej i dużej maszynie nawet byśmy nie zauważyli. Poniżej znajdziecie opis poszczególnych etapów usprawniania:

M UFFLER/ EXHAUST
Inaczej wydech, bardzo lubiany przez naszych tunningowców. Powoduje procentowy wzrost mocy auta. Warto jest stosować go przy mocach powyżej 100 ps. Wtedy widać jakąś różnicę. Nadaje samochodowi basowe brzmienie.

Sports: Zmieniany jest cały układ wydechowy plus filtr powietrza. Proponuję stosować tę opcję tylko wtedy, gdy chcecie wykorzystać w późniejszych etapach turbinę. **Semi-Racing:** Tu także miejsce zwykłego filtru zajmuje stożek, lecz układ wydechowy, który jest zakładany pozbawiony jest katalizatora by zwiększyć ciśnienie wydalanych spalin. Przy dużych mocach potrafi dodać kilkanaście ps. **Racing:** Tak samo jak wcześniej z tą różnicą, że dokładane są jeszcze bajery w stylu strumiennicy naddźwiękowej. Wzrost mocy jeszcze wyższy.

BRAKE
Hamulce, jak wiadomo, są istotną sprawą. Ich wymiana ma wpływ na dwie rzeczy - rozdzielenie siły hamowania i długość drogi hamowania. Ta ostatnia jest istotna z oczywistych względów. Natomiast rozdzielenie siły hamowania ma bardzo znaczący wpływ na kontrolowanie poślizgu. Jeśli nie masz zamontowanej tej opcji, dosyć często twoje autko będzie się kręciło wokół własnej osi. Należy zakupić opcję Sports oraz Brake Balance Controller.

ENGINE
W silniczku można zmienić wiele. Tutaj trzeba się zastanowić do jakiej mocy chcemy rozszerzyć nasze auto. Na uwadze należy mieć klasę, w której będziemy się ścigać. Jeśli jest to 300 ps. maszynę należy przygotować na około 290ps. Tak by górowała osiągami. Jest kilka rodzajów tego tunningu. Zaczynamy od zmiany chipa (Computer Chip) co powoduje zmianę sterowania wtryskiem. Dostajemy parę koni więcej. Następny etap to Engine Balancing. Seryjnie montowane silniki są składane bardzo niedokładnie, dlatego silnik maszyny zostaje rozebrany na części pierwsze a potem złożony ponownie. Daje to wzrost o kolejnych parę koni. Port And Polish polega na zwiększeniu ilości powietrza, które dochodzi do cylindrów. Powoduje to uszlachetnienie mieszanki, która daje dzięki temu lepsze efekty spalania (tłoki pracują żwawiej). Kolejnych parę koni do przodu. Teraz czeka nas mechanika samego silnika Naturally Aspirated Tune-Up. Jest to ustawianie wałków rozrządu oraz powiększanie średnicy zaworów. Efekty są doskonałe. W zależności od grupy, w której się ścigasz zastosuj odpowiedni poziom. Displacement Increase polega na poprawieniu pracy silnika w zakresie niskich obrotów co powoduje szybsze schodzenie na te obroty.

DRIVE TRAIN
Skrzynia biegów to obok silnika jeden z ważniejszych elementów tunningu. Odpowiednie ustawienie przełożeń sprawia, że samochód świetnie przyspiesza na wszystkich biegach oraz skraca się czas przełączania. Proponuje zakupienie opcji Super Close Trasmission oraz Triple Plate Clutch. Zaznaczam, że prędkość maksymalna spadnie przynajmniej o jedną czwartą ale nie jest to tak ważne - możliwość rozpędzenia auta występuje bardzo rzadko.

TURBOCHARGERS
Chyba każdy wie, co to jest Turbo. Praca turbiny polega na zasysaniu zimnego powietrza, które, wprowadzane do komory spalania, daje nieziemskiego kopa samochodowi. Jeśli auto ma możliwość takiego tunningu nie należy się wahać, gdyż wzrost mocy jest ogromny.

SUSPENSION
Zawieszenie to istotna cecha, determinująca zachowanie na drodze. Proponuję wstawić mocne i twarde amortyzatory Semi-Racing.

TIRE
Opony to rzecz bardzo ważna. Do wyścigów na asfalcie należy montować Sports, natomiast do szutrowych tras - Dirt. Natomiast rewelacyjną przyczepność gwarantuje Super Soft Racing.

OTHERS
Tutaj zainteresować powinny was dwie rzeczy. Redukcja wagi istotna jest dla przyspieszenia. Z auta wymontowywane są niepotrzebne urządzenia takie jak tylne fotele, półka bagażnika, tysiące uszczelek itp. Po trzystopniowej redukcji możemy przeprawić nasze nadwozie na styl Rally, co powoduje zmniejszenie oporów powietrza oraz pozwala na start tym samochodem w Dirt Event.

Licencje

W GT2 perspektywa zdobywania licencji nie jest już taka przygnębiająca jak w jedynce. Pomyślne zdanie egzaminów jest łatwiejsze, a do tego dochodzą jeszcze ułatwienia. Po pierwsze - wyświetlane są czasy, które dają poszczególne trofea. Nastepnie, dla zagubionych jest opcja demonstration, która krok po kroku demonstruje wzorowy przejazd. Należy tylko go powtórzyć i test jest zaliczony. Za uzyskanie wszystkich złotych pucharów nagrody:

B Licence- Spoon Honda S2000
I-B Licence- Honda CRX LM [R]
A Licence- Dodge Concept Car
I-A Licence- Mitsubishi FTO LM [R]
I-C Licence- Mitsubishi GTO LM [R]
S Licence- 1999 Toyota TS020

Ważne jest żeby zaliczyć wszystkie licencje. Po zdaniu eSki pojawi się bonus dla trybu arcade, odsłonią się wszystkie trasy i pojawi się nowe zakończenie.

Szkoła Jazdy

Dla tych, którzy dopiero zaczynają przygodę z GT i nie grali w jedynkę dwie porady. Po pierwsze: w zakręt wchodzimy z zewnętrznej do wewnętrzne (ścinając go) i wychodzimy ponownie zewnętrzną. Wbij sobie tę zasadę do głowy i pamiętaj o niej zawsze. Bez tego nic nie wygrasz. Druga porada to zakup KOMPENDIUM KONSOLOWE I i przeczytaj wielki opis, w którym umieściłem wszystko o jeżdżeniu. Ponieważ model jazdy nie zmienił się wcale, wszystko jest tam aktualne.

Rally Event

Jak zauważyliście jest to kompletnie nowy rodzaj wyścigu. Zawsze ścigamy się tylko z jedną maszyną. Aby startować w tych rajdach należy mieć model Rally jak np. Toyota Corolla WRC (którą zresztą polecam). Jeśli macie jakąś ukochaną maszynę i chcielibyście ją wystawić w tych rajdach to musicie przeprowadzić redukcję wagi i zmianę sylwetki w opcji Tunning. Jeżdżenie po szutrach to zupełnie nowe doznania. Samochód ślizga się jak po lodzie, a do tego dochodzą niebagatelne prędkości. Sztuka jeżdżenia to mocne kontry kierownicy - ostre wejście w zakręt i natychmiastowe odwrócenie samochodu aby nie wylądować w krzaczkach. Uwaga na wszystkie pagórki, ważne jest żeby na taki wjechać prosto, gdyż po wybiciu można dowolnie kręcić kierownicą z wiadomo jakim efektem.

Wyścigi i nagrody

Za wygranie większości wyścigów otrzymuje się nagrody. Z reguły są to rzadkie maszyny, które dla kolekcjonerów będą nie lada gratką. Zainteresowanym podaję poniżej listę wyścigów wraz z nagrodami:

GT League

Europe League
- Wyścig 1- Castrol Toyota Supra LM [R]
- Wyścig 2- Nissan R33 Skyline Xexel [R]
- Wyścig 3- Nissan R33 Skyline Kure [R]

Pacific League
- Wyścig 1- Nissan 300ZX GT-S [R]
- Wyścig 2- Mazda RX-7 LM [R]
- Wyścig 3- HKS Drag Nissan 180SX [R]

World League (losowa nagroda)
- -Calsonic R33 Nissan Skyline [R]
- -Castrol-Mugen Acura NSX [R]
- -Nissan R390 GT-1 [R]
- -1998 Toyota GT-One

Endurance (losowa nagroda)
- -Grand Valley-
  - Subaru Impreza Rally [R]
  - 1997 Nissan R390 GT-1 [R]
- -Apricot Hill-
  - Lancia Stratos
  - Dodge Viper GTS-R [R]
- -Seattle Street Course (Long)-
  - Ford GT90 Concept Car [R]
  - Ford Escort Rally [R]
- -Laguna Seca-
  - Toyota Celica Rally [R]
  - Mitsubishi GTO LM [R]
- -Rome City Street Course-
  - Toyota Altezza LM [R]
  - 1997 Toyota Corolla WRC [R]
- -Trial Mountain-
  - Denso-Sard Toyota Supra
- -Special Stage R5-
  - TVR Cerbera LM [R]
  - Mitsubishi Lancer Evolution VI Rally [R]

Special Events

FF Challenge
- Wyścig 1- Mugen Honda Accord SiR-T
- Wyścig 2- TOMs T111
- Wyścig 3- Mugen HondaPrelude Type-S

FR Challenge
- Wyścig 1- Nissan Sil Eighty
- Wyścig 2- Nissan Nismo 270R
- Wyścig 3- Mazda RX-7 GT-C

MR Challenge
- Wyścig 1- Toyota TRD2000GT
- Wyścig 2- TOMs T020
- Wyścig 3- Ford GT40 [R]

4WD Challenge
- Wyścig 1- Subaru Legacy Wagon GT-B
- Wyścig 2- Nissan Nismo 400R Preceiding
- Wyścig 3- Mines Nissan R32.5 Skyline

Lightweight K-car Cup
- Wyścig 1- Mugen Honda Beat
- Wyścig 2- Mazda Demio A-Spec
- Wyścig 3- Mugen Honda CR-X Pro.2

Global Compact Car Cup
- Wyścig 1- Toyota Vitz F
- Wyścig 2- Renault Clio 16V
- Wyścig 3- Volkswagon Lupo 1.4

Luxury Sedan Cup
- Wyścig 1- Honda Accord Type-R
- Wyścig 2- TRD Sports Toyota Chaser
- Wyścig 3- Autech Nissan Skyline GT-R

Musclecar Cup
- Wyścig 1- Plymouth PT Spyder
- Wyścig 2- Shelby Cobra Roadster
- Wyścig 3- Chrysler Phaeton Concept Car

World Open-Car Cup
- Wyścig 1- Mazda Roadster A-Spec (NB8C)
- Wyścig 2- 1997 Toyota MR-S Show Car
- Wyścig 3- Dodge Concept Car LM [R]

Historical Car Cup
- Wyścig 1- Mugen Honda CR-X Pro.3
- Wyścig 2- Lotus Europa
- Wyścig 3- 1999 Toyota XYR Show Car

GT Wagon Challenge
- Wyścig 1- Subaru Impreza STi Ver.5
- Wyścig 2- Mugen Honda Accord Wagon
- Wyścig 3- Nissan Stagea 260RS

80s Sports Car Cup
- Wyścig 1- Mugen Honda Civic Ferio
- Wyścig 2- Mugen Honda CR-X Pro.3
- Wyścig 3- Mugen Honda Civic Type-R
- Wyścig 4- Mugen Acura Integra Type-R
- Wyścig 5- Nissan R30 Skyline Silhouete Formula [R]

Gran Touring Car Trophy
- Wyścig 1- Nissan Silvia Daisen
- Wyścig 2- Castrol-Mugen Acura NSX
- Wyścig 3- Nissan Skyline Unisia Jecs

Pure Sports Car Cup
- Wyścig 1- TOMs Angel T01
- Wyścig 2- Tommy Kaira ZZ III
- Wyścig 3- Tuscan TVR Cerbera Speed 6

Tuned NA No.1 Cup: (losowa nagroda)
- -Mazda Roadster C-Spec (NA8C)
- -Spoon Honda Civic
- -Spoon Acura Integra

Tuned Turbo No.1 Cup: (losowa nagroda)
- -Nissan Nismo 400R
- -Mines Nissan R33 Skyline
- -HKS Drag Nissan R33 Skyline

Gran Turismo All-Stars
- Wyścig 1- Mines Mitsubishi Lancer Evolution V
- Wyścig 2- Mines Nissan R34 Skyline
- Wyścig 3- TVR Speed 12
- Wyścig 4- Tommy Kaira ZZ II [R]
- Wyścig 5- nissan R390 GT-1 Roadcar

Super Touring Trophy
- Wyścig 1- TRD Toyota 3000GT
- Wyścig 2- TOMs Toyota Supra
- Wyścig 3- 30th Anniv. Chevrolet Camaro Z28

GT 300 Championship: (losowa nagroda)
- -1999 Wed's Celica GT
- -BP Apex Kraft Trueno
- -Momo Corse Apex MR2
- -Skyline Silhouette Formula (R30)

GT 500 Championship: (losowa nagroda)
- -1999 Cerumo Supra GT
- -Arta Zexel GT Skyline
- -Takata NSX GT (J) '99
- -Taisan STP Viper GT
- -cdma One Supra GT

SHAOLIN™

Witajcie w kolejnym odcinku zdrowej (che, che...) kuchni Grabarza. Skonsumujemy dziś wspólnie dziwną, acz dobrą i znaczącą grę na Playstation, pt: SHAOLIN. Zapraszam serdecznie.

txt: Grabarz

SHAOLIN łączy nader składnie elementy gry przygodowej, mordobicia, a nawet typowego japońskiego erpega. Pierwsze z powodu faktu, iż w opcji story będziesz miał do czynienia z typowym scenariuszem poszukiwania "czegoś", zależnie od tego jaki styl walki wybierzesz. Drugie, ponieważ nader często przyjdzie ci toczyć pojedynki z jednym, dwoma, trzema, a nawet czterema przeciwnikami naraz. SHAOLIN ma zaś według mnie cechy erpega, ponieważ postać nasza ewidentnie się rozwija. Zacznijmy więc od początku.

Klawiszologia podczas gry

Klawiszologia podczas realizowania scenariusza (widok postaci z góry):

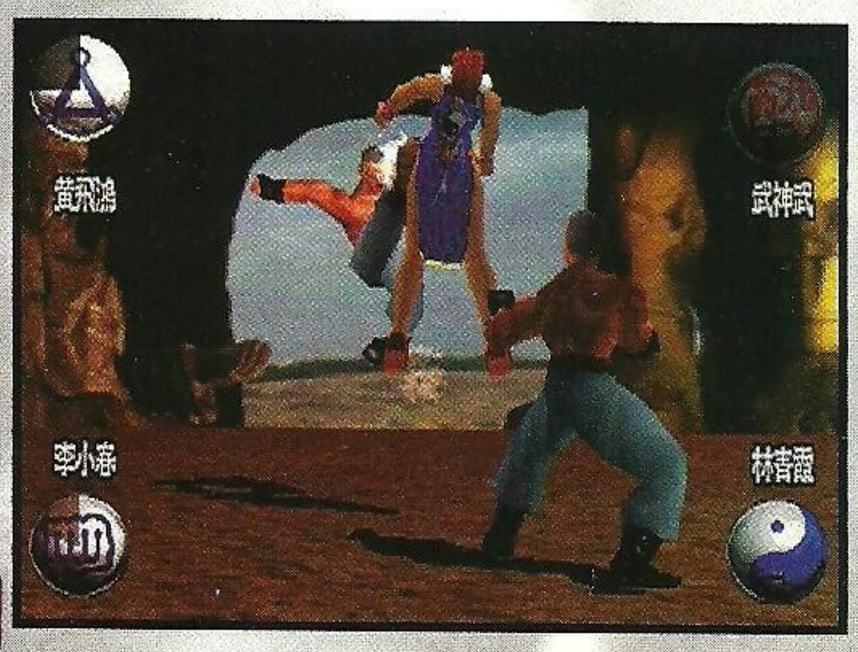
Kierunki - kierunek marszu
Podwójne pacnięcie kierunku - bieg w określonym kierunku
Krzyżyk - klawisz czynności (np. rozmowy ze spotkanymi ludźmi)
Kwadrat + kierunek - bieg w określonym kierunku
Wciskanie Trójkąta - aktualne statystyki oraz wyuczone, zdobyte w czasie gry techniki specjalne
L2 - oddalenie widoku (znikają wtedy wszyscy ludzie, poza tobą)
L1 - obrót o 90 stopni w lewo
R1 - obrót o 90 stopni w prawo

Klawiszologia podczas walki

Krzyżyk - cios ręką
Kółko - cios nogą
Kwadrat - blok
Trójkąt - rzut
L1 - przełączenie głównego przeciwnika (aktualnym jest ten, nad którym świeci czerwone serduszko)
L2 - przełączenie stancji
R1 - podskok
Ciosy i kompleciki specjalne wykonuje się zwykle przez wciśnięcie kierunku i klawisza ręki, lub nogi.

Opcja przygodowa

Scenariusze w SHAOLIN nie są zbyt skomplikowane. Właściwie nie znając nawet języka angielskiego, można sobie świetnie w grze radzić. Chodzi zaś o to, że w Chinach istnieje sześć Wielkich Świątyń, a w nich szkoły sztuk walki. By dopiąć swego celu będziesz musiał pokonać wszystkie świątynie, a potem udać się w odsłonięte dzięki temu nowe lokacje na mapie Chin i zebrać swoją nagrodę. Niestety po drodze czyhać będzie na ciebie wiele niebezpieczeństw i ścieżek, które stanowić będą ślepe uliczki. Pozwól, iż omówię jedną przykładową linię scenariusza, na przykładzie ścieżki stylu Hung Gar.



Scenariusz Stylu Hung Gar i omówienie strategii gry w ogóle. Na początku wybieramy postać: chłopca, lub dziewczynkę. Scenariusz nie będzie się różnił. Potem bierzemy sobie styl Hung Gar. Akcja zaczyna się w mieście rodzimym dla twojego stylu. Rozmawiając z ludźmi w mieście poznasz swój charakter: uwielbiasz uganiać się za dziewczynami i postanowiłeś szukać najpiękniejszej dziewczyny na świecie. W jednym z domków mieszka twój ojciec, w innym jest karczma - ani karczmarz, ani rodzic nie będą brali od ciebie pieniędzy, dopóki nie pokonasz swojej świątyni. U dołu ekranu znajdują się dwa paski: Vitality i Endurance. Vitality odnawiasz jedząc, Endurance - śpiąc. Śpiąc możesz także zachowywać grę na karcie pamięci.

Na początek połaź po mieście i pogadaj z ludźmi (niestety - kilku trzeba będzie sprać). Prędzej czy później będziesz musiał pokonać swą świątynię. Świątynia w każdym mieście wygląda podobnie: prowadzą do niej małe schodki, a przed nimi stoi koleś. Trzeba zawsze najpierw pogadać z nim, zgadzając się na walkę ("fight"), a potem pokonać wszystkich przeciwników jakich wystawi - jeśli wygrasz, pokonałeś uczniów danej szkoły. Teraz wleź do środka i walcz z mistrzem.

W każdym mieście jest też karczma i motel - wykorzystuj to. Zwracaj uwagę na poziom swoich współczynników (Endurance i Vitality). Jeśli przegrasz, twój wskaźnik energii może być odnowiony kosztem Vitality i nastąpi dogrywka. Jednakże możesz także przerwać walkę między przeciwnikami i zjeść coś, wyspać się, a potem wrócić. Po pokonaniu Mistrza otrzymujesz przeważnie jakąś ważną informację, albo uczysz się nowej techniki. Niemal zawsze windujesz się o poziom (lub kilka) w górę (komunikat: "level up").

Kiedy pokonasz swoją świątynię idź za wskazówkami - różni ludzie będą opowiadać ci o pięknościach zamieszkujących Chiny: córka doktora (okaże się dzieciakiem), córka mistrza Shaolin (zgodzi się z tobą być, ale to nie jest właściwy koniec gry, mimo, że gra się zakończy). Tu musisz brnąć pokonując wszystkich. W końcu wejdziesz na statek (niestety marynarze chcą 1000 pieniążków za przewóz, więc trzeba się zgodzić i ich naklepać). Ważne byś "rozłożył" wszystkie świątynie po drodze. Walcz z kim popadnie.

A propos zaś walki z kim popadnie: czasem natkniesz się na ludzi i misie panda, które ewidentnie za tobą chodzą po mieście - jeśli wciśniesz w ich obecności krzyżyk, na pewno zacznie się walka. Niemniej czasem się ona przydaje - kolesie są słabi (pandy niestety nie), a kiedy brak ci kasy na jedzenie albo hotel - zarobisz trochę wygrywając z nimi walkę.

Wracamy jednak na statek. To nim udajemy się na północ. Tam w portowym mieście zwyciężamy świątynię i turniej walki (jest w jaskini). A potem zaczyna się zabawa końcowa: najpierw klasztor Shaolin i słynny Labirynt Shaolin (wejdź na teren klasztoru i idź przy płocie w lewo do drzwi w murze), oraz walka z setką przeciwników (idź przy murze w prawo)!!! Pojawia się stu przeciwników (na szczęście 90% z nich wystarczy rąbnąć po dwa razy, by zeszli - silniejsze są

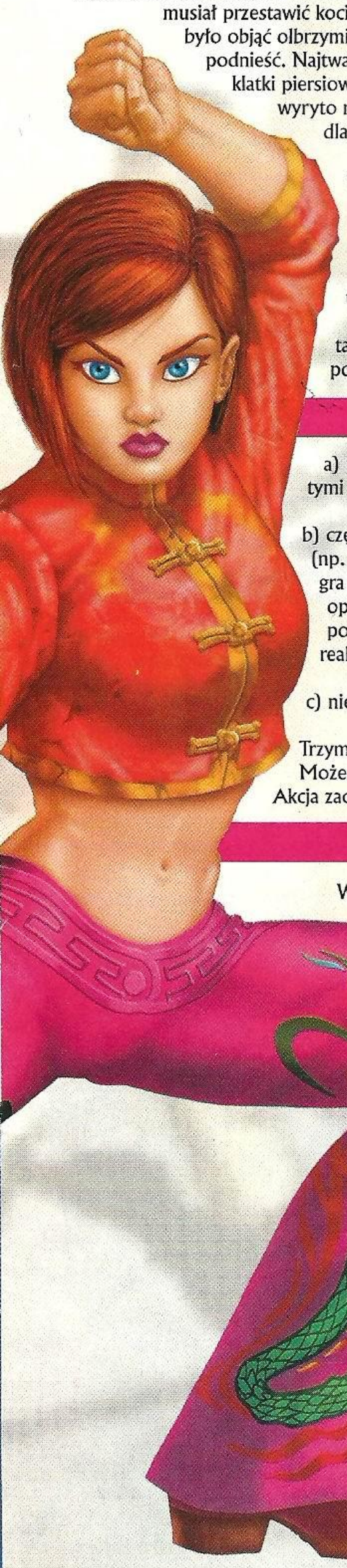
znów pandy, ale nie ma ich za dużo). Powinieneś mieć do tego czasu kilka świetnych pozycji specjalnych - po klasztorze dostaniesz komplecik.

No i na koniec udasz się do jednej z chińskich szlachetnych posiadłości, a potem świątyni Czarnego Lotosu, gdzie stoczysz walkę z krzyżówką mokujina z predatorem (gitowski patent!) i będziesz miał szansę wybrać najpiękniejszą piękność (najpierw musisz pokonać wszystkie trzy). Proponuję panią numer dwa. Oto koniec scenariusza.

Legenda o Labiryncie Shaolin i to miejsce w grze

Labirynt Shaolin jest jednym z najbardziej tajemniczych miejsc w historii sztuk walki. Jego kręte korytarze znajdowały się w podziemiach, pod klasztorem. Był on jedyną drogą wyjścia z klasztoru Shaolin, dla wszystkich tych, którzy postanowili go opuścić w poszukiwaniu dalszej nauki w świecie.

Podążający mrocznymi korytarzami student wu shu, atakowany był przez kilkadziesiąt mokujinów i zaskakiwany pułapkami, z których każda wymagała zastosowania innego rodzaju obrony, lub techniki ataku. Na końcu tej morderczej trasy znajdował się wielki, rozgrzany do czerwoności kocioł, ustawiony tak, że zagradzał drogę wyjścia. Śmiałek, który dotarł tu, pokonując wszystkie przeciwności musiał przestawić kocioł, by móc wyjść. Niestety, by tego dokonać trzeba było objąć olbrzymi kocioł ramionami - inaczej nie dało się go podnieść. Najtwardsi wytrzymywali piekielny ból, zaś na skórze ich klatki piersiowej do końca życia pozostawał wypalony wzór, który wyryto na ścianach kotła - niejako order i największy honor dla tych, którzy przeszli Labirynt Shaolin.



No i wyobraźcie sobie, że ten labirynt i kocioł są właśnie w tej grze. Po prostu czad! Najpierw klepiesz mokujinów, a na koniec masz kocioł, który trzeba przestawić kilka razy, a otworzą się drzwi: podchodzisz, wciskasz krzyżyk - bohater przestawia o kawałek. Podchodzisz, krzyżyk... - i tak w kółko, aż się otworzą wrota.

Może labirynt nie jest za trudny, ale klimat ma taki, że byłem wstrząśnięty. Brawa dla koderów za pomysł!

Co chciałem wykazać

a) pierwsza zasada: rozmawiaj ze wszystkimi (poza tymi co za tobą łażą - nie jest to konieczne)

b) często zachowuj grę przed decydującymi decyzjami (np. jeśli długo nie save'owałeś przed zgodą na coś - gra skończy się jakimś mdłym opisem - w przypadku opisu Hung Gar np. "żyli długo i szczęśliwie", gdy poderwiesz córkę kolesia z Shaolin, ale to nie będzie realny koniec gry)

c) nie odmawiaj walki;

Trzymając się tych zasad skończysz każdy ze scenariuszy. Możesz śmiało kalkulować 4 - 5 godzin gry na każdy. Akcja zaczyna się w rodzimym mieście danego stylu.

Taktyka walki

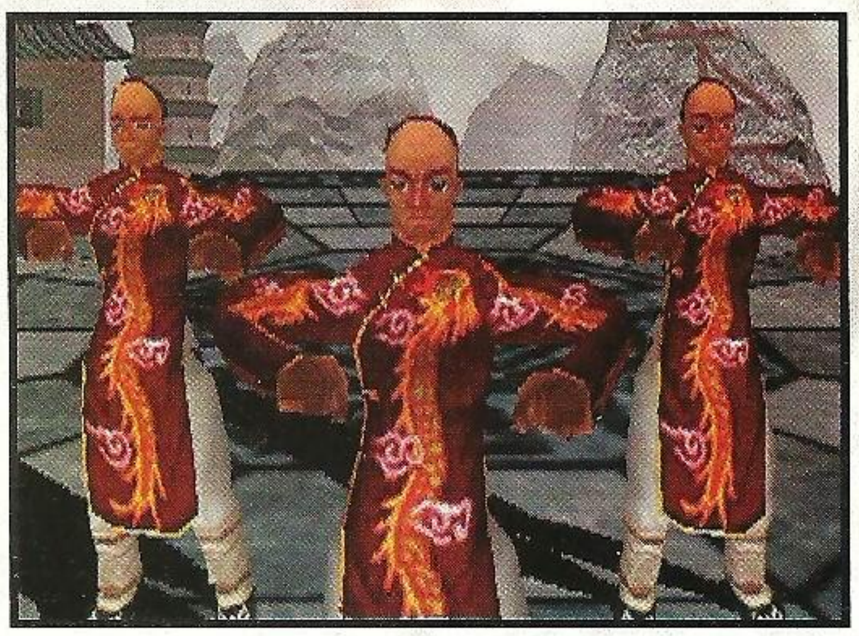
W tym podrozdziale postaram się wam przybliżyć dostępne taktyki walki w grze Shaolin, a tykże pomóc w pokonaniu przeciwnika "ludzkiego".

Dostępne style walki

■ **T' ai Chi Chuan**- Styl walki, ale przede wszystkim medytacja. Słynie z wykorzystania energii chi. Przeciwnicy komputerowi walczący tym stylem nie będą atakować cię zbyt często. Będą jednak używać potężnych reversali. Twoja metoda obrony: zastanów się zanim wykonasz tę samą technikę kilka razy pod rząd, a po wtóre używaj technik specjalnych - o wiele trudniej je przechwycić.

■ **Hung Gar** - kung fu potężnych dłoni i ramion. Hung Gar to bardzo silne ataki na wysokość klatki piersiowej i głowy. Relatywnie słabe nogi. Twoja taktyka walki: blokuj co się da i kontruj po kompletach: są one silne, ale mają spore opóźnienie. Niestety - nieźle odrzucają. Uważaj na planszach, w których można zrzucać z areny.

■ **Jeet Kune Do** - styl wymyślony przez Bruce Lee. On sam nie chciałby pewnie, by nazywać go kung fu, niemniej jednak wiele w nim zaczerpnięto z Wing Chun i Boksu Chińskiego. Ma bardzo prostego juggle'a - przeciwnik na pewno wykorzysta go na planszach, gdzie można zrzucać. Konsola grająca tym stylem jest przeważnie kiepska. A szkoda.



■ **Drunken Boxing** - słynny "pijany styl". Przede wszystkim uniki. Ponadto ciosy słabe, ale tak zamotane, że nie wiadomo czego się spodziewać i kiedy wciskać blok. Na nieszczęście dla grającego tym stylem, można przechwycić zawodnika rozpoczynającego swój taniec jakąś celną techniką ataku. A szkoda - w realnej walkce jest to o wiele trudniejsze.

■ **Eight Extremities Fist** - silny styl całego ciała. Potężne, acz nie odrzucające combosy. Dobrze grający przeciwnik może zasypać cię gradem uderzeń nogami, kolanami i barkami. Trudno wyczuć dziurę. Niestety - trudne techniki specjalne i całość - jakoś tak mało grywalna.

■ **Shaolin** - balet kung fu w oryginalnym wykonaniu: juggle, podskoki, wykopywanie na kilometry w głąb areny. Poza tym, że na początku jest nieco ciężko - polecam wszystkim średnio zaawansowanym. Chyba jedyny styl, gdzie można tak dobrze bawić się kopniakami. No... może Jeet Kune Do depcze mu po piętach.

Wykonywanie technik specjalnych

Niemal każda technika specjalna zaczyna się od zmiany stancji. Robi się to w następujący sposób: wciskasz klawisz L2 - wokół zawodnika pojawia się aura gromadzonej mocy. Kiedy znika - zawodnik pozostaje nieruchomo - możesz wcisnąć następny klawisz, który przeprowadzi zawodnika do odpowiedniej stancji. Jaki klawisz? Masz w jej opisie - dowiesz się tego wciskając "trójkąt" na padzie w jakimś mieście. Na przykład R2.

Jak walczyć z kilkoma konsolowymi przeciwnikami?

Metody są dwie: albo klepiesz jedną osobę do upadłego, albo wywalasz komplecik, który ją odepchnie od pola walki i przełączasz szybko swój cel na kolejnego przeciwnika, którego znów odpychasz. I tak w kółko. Bezwzględnie proponuję rozwiązanie pierwsze. Kod gry zakłada, że najprędzej zaatakuje cię zawodnik, który dawno nie był sam atakowany. Więc jeśli tylko odepchniesz jakiegoś kolesia i odwrócisz się do drugiego - od zaraz wywali ci w nos - dawno nikt się nim nie zajmował. Należy więc iść cały czas za kopanym kolesiem, tak długo, aż się go w końcu zabije. A ci z tyłu? Nie będą za wami nadążać. W ten sposób rozkładasz ich po kolei.

Uważaj tu na plansze, gdzie można zrzucać! Nie stój przy brzegu - a nuż, któryś z pozostawionych bezpańsko przeciwników rozpędzi się i trafi, gdy lejesz akurat kogoś innego - wypadasz za ring i tracisz szansę na zwycięstwo. Przy brzegu bij raczej dopiero ostatniego przeciwnika.

Pozwolę sobie jeszcze zwrócić uwagę na jeden aspekt kodu SHAOLIN. Czasem, gdy przeciwników jest więcej, zaczynają tłuc się między sobą. Od razu musisz to wyłapać! Odsuń się wtedy, poczekaj, aż sami się wykończą i dopiero walcz z tym, który zostanie. Załóżmy, że mamy - poza tobą - na arenie zawodników: A, B i C. A i B leją się między sobą. Nie atakuj wtedy ani A, ani B. Atakuj tego, który stoi bezczynnie. Jeśli komputer wyznaczył ci akurat cel w A lub B - przełącz cel na C.

Generalnie rzecz biorąc pokonać komputer jest łatwo: przyj cały czas, nie dawaj mu wytchnienia. Będzie blokował, aż w końcu zwątpi. Wtedy klep.

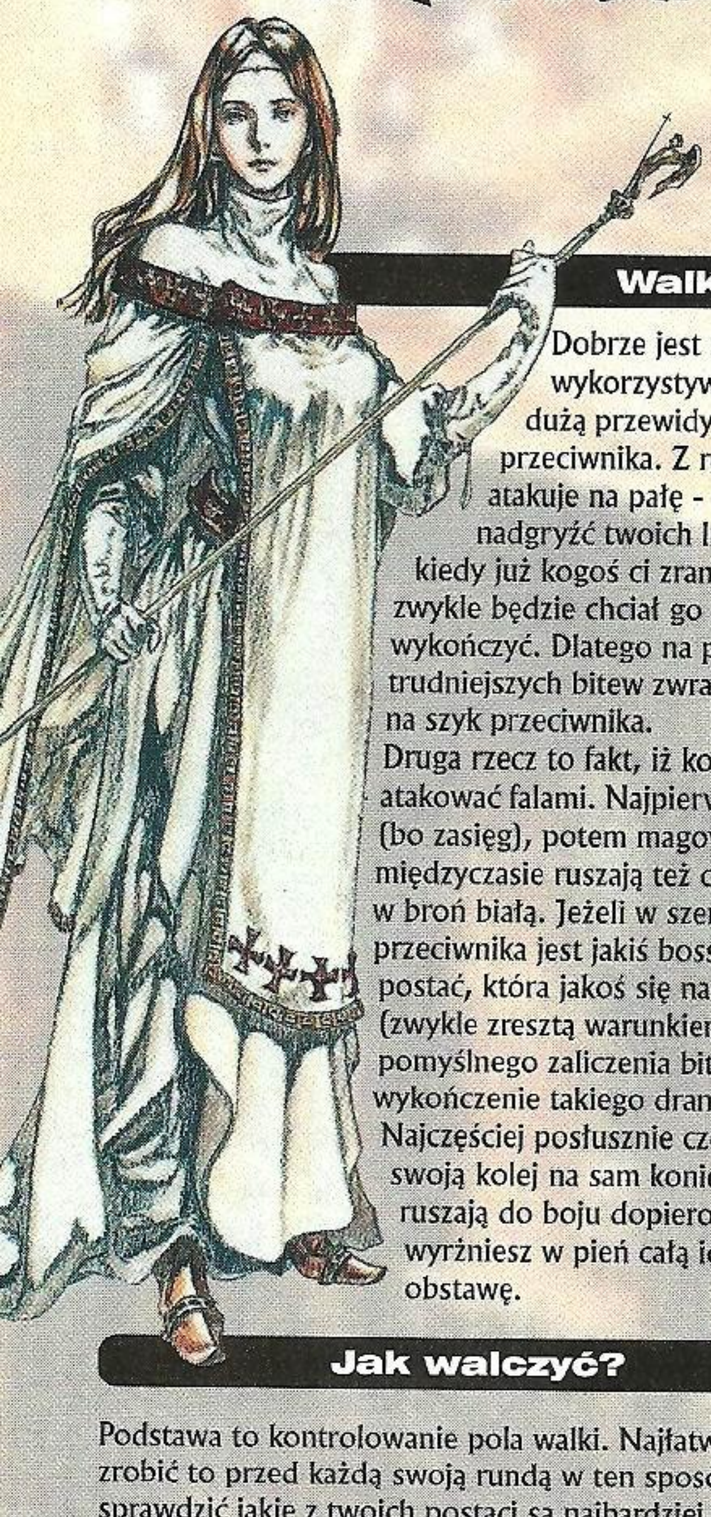
Jak walczyć z kilkoma przeciwnikami - kolegami?

Przede wszystkim uważaj na zmowy pt.: "Teraz lejemy tego". Nie masz wtedy praktycznie szans. Możesz próbować walczyć w zwarciu. Żeby kumplom pomieszali się zawodnicy, ale prędzej czy później cię nakryją. Owszem - sam się namawiaj.

Odsłaniaj kolegom przeciwników, albo odwracaj ich uwagę. Reasumując: wielką zaletą jest tłok na arenie. Możesz go wykorzystać, jeśli masz wprawę. A tej nabiera się szybko.

Poza tym odsuwaj się często od centrum walki i przyjmuj jakąś pozycję specjalną - ciosy i układy pozycji specjalnych zabierają o wiele więcej energii. To atut każdego ze stylów. Życzę miłej zabawy. Ta gra naprawdę ma klimat.

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS® II ～天上の門～



Walka

Dobrze jest nauczyć się wykorzystywać dosyć dużą przewidywalność przeciwnika. Z reguły nie atakuje na pałę - stara się nadgryźć twoich ludzi - a kiedy już kogoś ci zrani, to zwykle będzie chciał go potem wykończyć. Dlatego na początku co trudniejszych bitew zwracaj uwagę na szyk przeciwnika.
Druga rzecz to fakt, iż konsola lubi atakować falami. Najpierw łucznicy (bo zasięg), potem magowie, w międzyczasie ruszają też ci uzbrojeni w broń białą. Jeżeli w szeregach przeciwnika jest jakiś boss - czyli postać, która jakoś się nazywa (zwykle zresztą warunkiem pomyślnego zaliczenia bitwy jest wykończenie takiego drania) - czeka. Najczęściej posłusznie czekają na swoją kolej na sam koniec bitwy i ruszają do boju dopiero kiedy wyrżniesz w pień całą ich obstawę.

Jak walczyć?

Podstawa to kontrolowanie pola walki. Najłatwiej jest zrobić to przed każdą swoją rundą w ten sposób, aby sprawdzić jakie z twoich postaci są najbardziej narażone na ataki. Pamiętaj - jeżeli zaczyna się nowa runda i jeden z twoich ludzi jest w zasięgu broni przeciwnika, w 9 przypadkach na dziesięć zostanie zaatakowany. Jak to sprawdzić? Najeżdżasz na przeciwnika i klikasz na niego sprawdzając zasięg (Field) jego broni. Jeżeli obejmuje twoją postać, to odsuń się nią, a jeżeli to możliwe - w taki sposób, aby ustawić się w miejscu obok tego, na którym stanie napastnik i przywalić mu, kiedy jego miecz przetnie powietrze gdzie jeszcze przed chwilą stałeś. Oczywiście aby ustalić zagrożenie nie trzeba klikać na wszystkich przeciwników - sprawdzaj tylko takich, którzy sprawiają wrażenie, że mają choć cień szansy cię zaatakować. Warto przy tym pamiętać, że zasięg łuczników potrafi się bardzo zwiększyć, kiedy gość z kołczanem stoi na wzniesieniu.

Priorytety

Jest kilka czynników, które wpływają na to kto, kogo i jak zaatakuje. Decydują tutaj takie sprawa jak: zdrowie (zwykle pierwszy atakowany jest ten, który już ma obrażenia), zasięg (łucznicy lubią atakować jako pierwsi), pole rażenia (czasami magowie lubią wyskoczyć na samobójczy wypad w środek twoich, ale tylko wtedy kiedy ich magiczny atak porazi kilka twoich osób) czy stan zdrowia postaci (ranni magowie, którzy posiadają umiejętności lecznicze lubią leczyć siebie, a jeżeli ich ranni kompani są w pobliżu to także ich).
Należy nauczyć się przewidywać kto i kiedy zostanie zaatakowany. To klucz do zwycięstwa.

Bossowie

Czasami pewne problemy może nastręczać walka z bossem. Szczególnie w późniejszych poziomach, kiedy dysponują oni bardzo potężnymi czarami ofensywnymi. Jest jednak dosyć prosty sposób na ich osłabienie. Na początku misji nie szarżujemy. Ustawiamy się na dogodnych pozycjach i eliminujemy podchodzących przeciwników. Kiedy okaże się, że zostało ich już jeden czy dwóch startujemy gościem potrafiącym latać. Najlepiej jest tak się zgrać, żeby w momencie wejścia w zasięg czarów ofensywnych bossa, pozostał on już jedyną żywą jednostką na mapie. I teraz, w następnej turze latamy sobie z miejsca na miejsce (zawsze wybierając jednak miejsce w zasięgu czarów), a przeciwnik stopniowo wyczerpuje swoje zapasy magii chybiając. Szczerze mówiąc bardzo się zawiodłem - taktyka ta pozwala poradzić sobie z każdym bossem.

Skrzynie

Na większości map można natrafić na skrzynie. Zawierają one często przydatne w dalszej rozgrywce przedmioty - i to m.in. takie, których nigdzie nie można dostać. Dlatego też warto jest je otwierać. Cechę Unlock ma na początku gry nóż Bowie - dobrze jest więc aby zawsze miała go ze sobą jakaś postać w drużynie. I to najlepiej jeszcze taka dosyć mobilna postać.
No tak, ale zdarza się, że skrzynia znajduje się na jakimś, dajmy na to słupie. Wtedy trzeba mieć ze sobą kilof (Pick-ax) z umiejętnością Blockmake - tylko będąc na równi bądź o jeden poziom nad lub pod skrzynią można ją otworzyć. Kilof pozwala na stworzenie skrzyń, po których nasz dzielny bohater może do nich sięgnąć.
Ale to jeszcze nie wszystko. Czasami zdarza się, że skrzynia znajduje się nad wodą. Trzeba wtedy najpierw zdobyć tarczę z cechą Terraformer aby stworzyć ziemię, potem postawić skrzynię i dopiero sięgnąć swego.
Skrzyniami nie warto jest sobie zawracać głowy do końca misji - często znajdują się głęboko w planszy i posyłanie tam kogoś skazuje go na śmierć. Lepiej jest wykończyć wszystkich i zaczekać aż zostanie tylko jeden wróg. Wtedy zabawa w kotka i myszkę (wysłanie mu jednej przynęty i uciekanie przed ciosami), a nasz zbieracz skarbów robi swoje.
Czasami zdarza się jednak, że trzeba rozwalić pewne bloki (jak te tworzone przy pomocy Pickax) - umożliwia to broń Maracas (cecha Blockbreak).

Przemioty w ziemi

Korzystając z cechy Searchmark w broni Antennae można znajdywać przedmioty poukrywane na planszach poza skrzyniami. Koordynaty podaję w tabelce obok.

Transferowanie

Przy pomocy komendy Transfer znajdującej się w menu można przenosić już uaktywnione cechy broni na inne w danej grupie oręża.

Shockline i Deltashock

Mając przedmioty takie jak Shockline, Linerune i Deltite możesz robić dość ciekawe rzeczy. Kiedy jedna osoba ma shockline, a druga - jeden z pozostałych przedmiotów - ustaw obydwu wojowników w jednej linii. Atak porazi każdego stojącego między nimi.
Deltashock - muszą być trzy osoby, każda z osób musi mieć jeden z przedmiotów. Jeżeli uda ci się ustawić te trzy osoby w trójkąt - porażone zostanie wszystko między nimi.

Specjalne przedmioty

Seed - mając je pójdź do East Railroad - zdobędziesz dzięki temu Harisen.

Plug - mając go udaj się na Kollaba Swamp - pryzmat.

0-Mirror - znajdziesz je na Mapie Zero (V1, H14) - po daniu go jednej z postaci zmienisz Map Zero w Mirror Room.

Pryzmaty

Oto lista lokacji, w których można znaleźć 7 pryzmatów.

H-Prism: mapa Zero (V15, H19)
L-Prism: mapa Triangle (V3, H3)

C-Prism: Daboll Mountain (V12, H13)

E-Prism: mapa Fortuna (V2, H37) Jednak pryzmat ten można znaleźć tylko w nocy (posłuż się zegarem w rogu ekranu, aby ustalić porę)

The M-Prism: po znalezieniu ostatniej mapy (Goldfinch) w Rozdziale 4 po zamku Gardeau

A-Prism: w Rainbow 4 (V9, H9)

N-Prism: w skrzyni w Kallaba Swamp. Najpierw jednak musisz przyjść tutaj z Plugiem [znajdziesz go na poczatku Rozdziału 4 w Bazo Forest (V3, H7)]

M-Prism: po znalezieniu wszystkich map w Rosace Hills pojawi się dziwny okrąg. Pryzmat znajdziesz w (V13, H14)

Mając wszystkie siedem pryzmatów udaj się do Lugusta Ruins - czeka tam miła niespodzianka.

Zakończenia

W grze możliwe są cztery różne zakończenia. Od tego, które ujrzycie zależy to, kto przeżyje do końca gry.

Clive - to, czy przeżyje zależy od twojej odpowiedzi w momencie kiedy pyta się ciebie czy byłbyś w stanie zatroszczyć się o Rosaly w wypadku gdyby coś mu się stało. Jeżeli odpowiesz, że owszem - to niestety coś mu się stanie. W przeciwnym razie - będą żyli długo i szczęśliwie (jak przystało na alfonsa ze swoją dziewczyną, hehe).

Yuri - aby on przeżył, trzeba się już trochę bardziej postarać. Musisz mieć wszystkie siedem pryzmatów oraz miecz Vandal Hearts zanim zmierzysz się z Yurim w Natra Palace.

Adele - aby przeżyła musisz po prostu nie dopuścić do tego, aby zginął albo Clive albo Yuri.

Cztery zakończenia zależą od tego czy zginą wszyscy (pierwsze zakończenie), czy przeżyje tylko Clive (drugie), tylko Yuri (trzecie), czy może nie zginie nikt. Do tego ostatniego - przyda się jeżeli na początku gry, pytany przez Nicolę powiesz, że chcesz uszczęśliwić pewną dziewczynę, pamiętaj o tym po nieszczęsnej akcji z Kassimo i nie szukaj wymówek podczas spotkania z Adele po latach w jaskini (czwarte - najlepsze).

Mapy

Mapa 0 (Zero): w Rozdziale 3, East Paua Sea (V21, H36).
Przedmioty: 0-Mirror (V1, H14), H-Prism (V15, H19)

Mapa 1 (Cyclops): w Rozdziale 4 druga bitwa w Slate Convent. (V6, H24)
Przedmioty: Goblin (V15, H14), Map 9 (V16, H21), Ikarsor (V0, H33)

Mapa 2 (Gemini): w Rozdziale 4 idź do tawerny w Sady Town i pogadaj z kobietą. Powie ci o gościu - musisz go odnaleźć. Przeszukaj tawerny we wszystkich miastach pytając o niego. Kiedy już zaliczysz wszystkie tawerny wróć do Sady Town - to tam znajdziesz zgubę. Po rozmowie z nim dostaniesz mapę.
Przedmioty: Vardish (skrzynia), Lunarod (skrzynia)

Mapa 3 (Triangle): w Rozdziale 2 idź do Luxar Village. Po rozmowach z ludźmi dowiesz się o planach, które ukrywa podobno sklepikarz. Pójdź więc do sklepu i pojeździj po opcjach kupna - pojawi się nowa, ze znakami zapytania. Kup mapę.
Przedmioty: L-Prism (V3, H3), Pipe (V10, H8), Goblin (skrzynia)

Mapa 4 (Fortuna): w Rozdziale 2 w Killea Bog (V11, H18)
Przedmioty: E-Prism(V2, H37), Urn (skrzynia)

Mapa 5 (Goldfinch): w Rozdziale 4 w Gardeau (skrzynia).
Przedmioty: Magerobe A (V31,H20), Spatula (skrzynia), Berserka (skrzynia)

Mapa 6 (Rock): w Tehapi Dunes (skrzynia)
Przedmioty: Puggio (skrzynia), Iron-fan (skrzynia)

Mapa 7 (Rainbow): w Rozdziale 3 w Erawaga Falls (V5, H24). I teraz zaczyna się zabawa. Po znalezieniu Plan-1 i skończeniu tej mapy wróć do niej, wejdź jeszcze raz i zmień ją w Rainbow 2.

Rainbow 1. Przedmioty: S-cape (V0, H19), Plan-1 (V12, H9), Joule (skrzynia)
Rainbow 2. Przedmioty: Deltite (skrzynia), Plan 2 (skrzynia)
Rainbow 3. Przedmioty: Plan-3 (skrzynia)
Rainbow 4. Przedmioty: A-Prism (V9, H9), Killer Shield (skrzynia)

Mapa 8 (Octopus): w Rozdziale 4 udaj się do tawerny w Kiskana i znajdź Dariusa. Owocem waszej dyskusji powinna być nowa mapa.
Przedmioty: Ogre Rod (V5, H3), Goblin (V24, H3)

Mapa 9 (Museus): w Rozdziale 4 na mapie Cyclops (V16, H21)
Przedmioty: L-Mach (V2,H11), Ogre Rod (skrzynia), Psybell (skrzynia)

Mapa 10 (Commandia): w Rozdziale 4 w Kallaba Swamp (V8, H21) po osuszeniu bagna (patrz - Plug)
Przedmioty:, Dumbell (V24, H24), Gravi-X (V14, H14), Goldbat (skrzynia)

Mapa 11 (Jackblade): w Rozdziale 1w Mining Prison (V13, H20)
Przedmioty: Goblin (skrzynia), Pole-Ax (skrzynia)

Mapa 12 (Queentia): w Prologu na Kutao Mountain (V11, H11)
Przedmioty: 5x Hi-herb (skrzynia), Graver (skrzynia), Rebelrod (skrzynia)

Mapa 13 (Kingrand): w Rozdziale 4 w Yuggor (V19, H25)
Przedmioty: R-Metal (V14, H15), A-Magic (V16, H20), Psybell (skrzynia), Burnier (skrzynia)

Mapa 14 (Fortissa): w Rozdziale 4 w Lugusta Ruins (V6, H14)
Przedmioty: S-Metal (V11, H21), Spatula (skrzynia), Letter 1 (skrzynia)

Spis przedmiotów w ziemi

Poniżej podaję jakie przedmioty można znaleźć w ziemi na mapach całej gry. Nie podaję tych ze skrzyń - od razu je widać i postarajcie się po prostu żadnej nie przepuścić.

Prolog

Rosace Hills:
Hint 1 (V22, H22)
M-Prism (V13, H14)

W. Yuta Plain:
Hint 3 (V0, H11)
Boots (15, H9)

E. Yuta Plain:
Hint 4 (V3, H14)

Danjou Forest:
Novacula (V10, H14)

Kutao Forest:
Map 12 (V11, H11)

Bryon Manor:
Bullion (V13, H16)

Rozdział 1

Railroad:
Fire ring (V4, H35)

Luxar Village:
V-cape (V7, H13)
Bandana (V15, H17)

Bahtar Plains:
Shades (V1, H12)
Hint 5 (V11, H13)
Urn (V1, H28)

Fort Gusta:
Joule (V6, H27)
Runners (V15,H2)

Kumenu Canyon:
L-vase (V33, H8)

Porta River:
Magibook (V14, H17)
L-glove (V1, H1)

Barm Mt. Range:
Maracas (V23, H8)

Mining Prison 1:
Map 11 (V13, H20)
Philbook (V9, H13)

Mining Prison 2:
Hi-herb (V21, H0)

Mohosa Chamber:
C-potion (V7, H7)

Rozdział 2

Killea Bog:
Map A (V9, H6)
Map 4 (V11, H18)
X-Boom (V8, H23)

Polata Ruins:
C-heels (V0,H0)

Dybosa Ridge:
Hint 7 (V18, H7)
Beacon (V1, H3)
W-cape (V30, H3)

Aposs Port:
G-cap (V20, H21)
F-socks (V22, H30)

Tehapi Dune (po załatwieniu potwora):
Bugeyes (V13, H20)

Liuki Checkpoint:
Philbook (V5, H4)
Urn (V7, H8)
L-slab (V5, H16)
Hint 8 (V6, H16)

Yuggor Station:
Runners (V7, H28)
Shades (V13, H17)

East Railroad:
Bullion (V2, H32)

Gabhul Castle (za drugim razem):
Hint 9 (V7, H0)

Rozdział 3

Zopart Valley:
Bonesaw (V10, H4)

Mt. Daboll:
C-Prism (V12, H13)
L-vase (V15, H13)
Hint 10 (V23, H13)

E. Paua Sea:
Psybell (V22, H1)
Map-0 (V21, H36)

Mirror Room:
Textbook (V12, H8)
Evildoll (V6, H15)

Domigo Ruins:
Helmet (V0, H18)
Specs (V13, H16)
Gauntlet (V2, H13)

Nugasso Forest:
Runners (V16, H20)
Wind ring (V3, H11)
Hoplon (V8, H11)

Kollabe Swamp:
S-cape (V10, H1)

Erawaga Falls:
Dark ring (V9, H8)
Map 7 (V5, H24)
Charmer (V8, H19)
Ingot (V3, H3)

Randahl Plain:
Seed (V21, H9)

Rozdział 4

Fort Dantess:
Psybell (V5, H8)
Urn (V12, H12)

East Railroad (mając Seed):
Harisen (V4, H23)

Yuggor:
Map 13 (V19, H25)

Bazo Forest:
Plug (V3, H7)

Kollaba Swamp (mając Plug):
Map B (V17, H0)
Map 10 (V8, H21)

Lugusta Ruins:
Map 14 (V6, H14)

Slate Convent po raz pierwszy:
Map C (V12, H15).

Slate Convent po raz drugi:
Map 1 (V6, H24)
Coffin (V9, H24).

Natra Palace 1:
Letter 3 (V9, H36)

Mapy kosztowności

Mapy te wskazują miejsca ukrycia przedmiotów o bardzo dużej wartości. Po znalezieniu każdej z map - przeczytaj ją.

Mapa A: w Rozdziale 2 w Killea Bog (V9, H6).
Mapa B: w Kallaba Swamp (po użyciu Pluga) w (V17, H0)
Mapa C: Slate Convent (V12, H15) in Slate Convent.

Najlepsze zbroje

Oto najlepsze zbroje w każdej z klas. Nie można ich kupić.

Gravi-X: na mapie Commandia (V14, H14): Dla wojowników. Bardzo dużo hp, ale nie pozwala na zbytnie ganianie po terenie.

L-Mach: na mapie Museus (V2, H11). Najlepiej sprawdza się w połączeniu z bronią Coffin. Pozwala na niemal nieograniczone poruszania się po mapie. Ale nie daje zbyt wiele hp. Słownie: jeden.

S-metal: na mapie Fortissa (V11, H21). Dla latających jednostek.

Magerobe: na mapie Goldfinch (V31, H20). Dla magów.

A-Magic: w Kingrand (V16, H20). Bardzo ładnie zbalansowana zbroja - sporo tak mp jak i hp.

DONKEY KONG 64

Poniższa praca jest efektem 60 godzinnej batalii z pięcioma małpami. Na początku chciałem opisać umiejscowienie wszystkich bananów i tyle. Jednak w końcu zdecydowałem się podać wam opis w formie solve'a. Szczegółowy opis aby ukończyć grę w 100%.

Parę słów zanim zaczniemy. Zanim zaczniesz działalność zwiedź każdy poziom. Dopiero wtedy sięgnij po opis. Idź taką ścieżką jak wyznaczyłem, gdyż inaczej możesz się nie połapać. Imię Konga i liczba za nim to banan, którego szukamy na danym levelu dla danej postaci. W opisie jest wszystko: 201 bananów, 20 wróżek i 10 koron. Aby ukończyć pomyślnie grę zbieraj także bananowe medale. Na każdym poziomie oprócz DK ISLE jest ich pięć. Otrzymujesz je po uzbieraniu 75 kolorowych bananów każdą z postaci.

Donkeya przewalczył: Brat

DK ISLE

● **DONKEY(1):** Najpierw musisz zdać test Cranky'ego, polegający na wykonaniu pięciu prostych zadań. Wskocz do beczek aby załatwić sprawę. Następnie kup miksturę u profesorka i wyjdź na główną wyspę. Wskocz do wody i podpłyń do wyspy naprzeciwko. W środku spotkasz uwięzionego Lumsy'ego. Po rozmowie otworzy wejście do poziomu. Po drodze zgarnij banana.

JUNGLE JAPES

Gdy będziesz w środku wskocz na drzewo i po lianach przedostań się do przycisku w podłodze. Jego naciśnięcie otworzy bramę.

● **DONKEY KONG(1):** Udaj się do Funky'ego i kup u niego broń. Następnie zalicz wizytę na arenie i zdobądź koronę. Po lianach przedostań się na drugą stronę i wskocz do armaty. Na górze weź banana i pogadaj z Diddy'm.

● **DONKEY KONG(2):** Po rozmowie z małym pojawią się trzy przyciski. Za pomocą swojej broni musisz je przełączyć aby otworzyły się kraty. Gdy to zrobisz uwolnisz Konga oraz dostaniesz banana.

● **DONKEY KONG(3):** Jedna z jaskiń zaprowadzi cię do laboratorium Cranky'ego. Kup u niego napój. Za jego chatą otwórz kratę strzelając w przycisk. Wskocz do skrzyni i jako nosorożec rozwal wszystkie chałupy. W jednej z nich jest przycisk z wizerunkiem Donkeya. Wskocz na niego. Podniesie się krata - musisz dotrzeć do niej w określonym czasie aby zdobyć banana.

● **DONKEY KONG(4):** W jednej z otwartych jaskiń znajduje się Kasplat z żółtymi włosami. Załatw go i weź blueprints. Odnieś je Snide'owi na samym szczycie góry aby dostać banana.

● **DONKEY KONG(5):** Koło wielkiego głazu, po prawej stronie od wejścia, znajduje się drzewo. Na jego szczycie są liany. Przedostaniesz się po nich do półki z padem Donkey'a. Naciśnij na nim Z. Twoim zadaniem jest trafić w beczkę przed tobą. Gdy będziesz dobrze celował dotrzesz do banana.

● **DIDDY KONG(1):** U Funky'ego kup broń, a od Cranky'ego weź miksturę. W jaskini po prawej od teleportu "1" znajdziesz Kasplata z czerwonymi włosami. Załatw go i odnieś blueprints Snide'owi. Banan.

● **DIDDY KONG(2):** Na samej górze na ścianie wieży znajduje się przycisk. Strzel w niego i wejdź na górę. W połowie drogi ma szczyt jest wejście. W środku, na jednej z półek jest przełącznik, który powoduje pojawienie się mostku. Biegnij do niego i przejdź na drugą stronę. Gdy ci się uda wciśnij przycisk w podłodze - na samej górze pojawi się banan.

● **DIDDY KONG(3):** W tej samej hali idź dalej aż zobaczysz dwie kraty. Jedną otwiera przycisk w podłodze, a drugą musisz wyważyć z baranka. W tej ostatniej przełącz przycisk na pozycję low. Teraz się spiesz i wejdź w drugą bramę. Wskocz na ruchomą taśmę i dostań się do samego końca. Wskocz do wielkiej beczki i pojeździj wagonikiem. Gdy wygrasz (musisz uzbierać 50 monet) dostaniesz banana.

● **DIDDY KONG(4):** Koło domu Cranky'ego po rozwaleniu przez Donkeya chatek, znajduje się przycisk. Naciśnij go i dojdź w miejsce, które przesz chwilą widziałeś. Jeśli zdążysz - banan jest twój. Możesz używać teleportu.

● **DIDDY KONG(5):** Jako Donkey otwórz kratę w pierwszej jaskini. Przełącz się na Diddy'ego i w środku otwórz kolejną kratę (strzelając z broni). Dostaniesz banana. Wróć do tego levelu gdy uwolnisz wszystkie Kongi.

● **BOSS:** Gdy będziesz miał dostatecznie dużo bananów (tych kolorowych) będziesz mógł dostać się do bossa. Podczas walki unikaj strzałów. Gdy Army Dillo jest na ziemi, podbiegnij do beczki i rzuć ją w kierunku potwora. Po kilku razach masz bestię z głowy.

ANGRY AZTEC

Po odniesieniu klucza Lumsy'emu otworzy się kolejny level. Dostaniesz się do niego wchodząc po skarpie na górę.

● **DIDDY KONG(1):** Idź do Candy i kup sobie gitarę oraz dodatkowego melona. Następnie podejdź do budynku i obejdź go aż znajdziesz przycisk z fistaszkiem. Strzel w niego i wejdź do środka. Wciśnij przycisk i szybko wskocz na górę po wysuniętych deskach. Na górze po drugiej stronie jest kolejny przycisk z fistaszkiem. Strzel w niego i przejdź po mostku. Stań na padzie i zagraj na gitarze. Teraz możesz wskoczyć do wody. Zanurkuj i popłyń do jaskini z uwięzioną Tiny. Uderz z baranka w przyciski w kolejności K,O,N,G. Uwolnisz małą i dostaniesz banana.

● **DIDDY(2):** Wejdź na jedną z palm. Na górze są liany. Przedostań się po nich na dach i zagraj na gitarze. Otworzy się wejście do jaskini. Przełącz się na Tiny i kup saksofon. Teraz wejdź do jaskini i znajdź laboratorium Cranky'ego. Tu kup miksturę każdemu Kongowi. Następnie przełącz się na Donkey'a.

● **DONKEY(1):** Wyjdź z jaskini po przeciwnej stronie. Przy świątyni znajduje się pad z podobizną tej małpy. Naciśnij Z i postrzelaj trochę sobą. Koniec drogi wieńczy sukces - otwarcie klatki z wielbłądem oraz banan.

● **DONKEY(2):** W pierwszej jaskini (tej przy starcie) są dwa przyciski z namalowanymi orzechami. Strzel w nie i wskocz do beczki. Nieśmiertelny podejdź do Kasplata i załatw go. Blueprints odnieś Snide'owi, znajduje się w drugiej części levelu (przy wieży po środku).

● **DONKEY(3):** Przy świątyni z padem jest przycisk z orzechem. Strzel w niego i wejdź do środka. Przeszukaj pomieszczenie aż znajdziesz pad z namalowanym bongosami. Zagraj na nim i wskocz do wody. Płyń, aż dotrzesz do jaskini z Lanky'm. Strzel w przycisk, uwolnij go i weź banana. Wróć do głównego holu i przełącz się na Tiny.

● **TINY(1):** Znajdź beczkę Tiny i wskocz do niej. Zmniejszony wejdź do otworu w ścianie. Po drugiej stronie wróć do normalnych rozmiarów. Zaznacz teleport i naciśnij przycisk. Pojawią się platformy. Przedostań się po nich do banana.

● **LANKY(1):** Teleportuj się z powrotem i przełącz się na Lanky'ego. Użyj teleportu aby dostać się do miejsca, gdzie przed chwilą byłeś. Załatw Kasplata i weź blueprints. Gdy je odniesiesz Snide'owi, dostaniesz banana.

● **DONKEY(4):** Znajdź pad z namalowanym Donkeyem i wciśnij go. Otworzy się wejście do jaskini. Wyjdź ze świątyni i idź w prawo. Zaraz za sklepem Funky'ego znajduje się drzewo. Na jego szczycie wskocz na liany i po drugiej stronie wskocz do beczki. Nieśmiertelny wejdź do jaskini i wskocz do beczki z Stealthy Snoop. Gdy wygrasz dostaniesz banana. Teraz kup u Funkiego broń dla Lanky'ego i Tiny'ego.

● **TINY(2):** Idź do jaskini gdzie znajduje się laboratorium Crankiego. Kup Lankiemu miksturę, a potem zrób zakupy u Candy. Przełącz się na Tiny i załatw kręcącego się w pobliżu Kasplata. Odnieś blueprints Snide'owi.

● **DIDDY(2):** Przełącz się na Diddy'ego. Znajdź podwyższenie z czterema gongami. Walnij w nie. Gdy wyrośnie wieża, znajdź beczkę i wskocz do niej. W powietrzu doleć do szczytu nowego budynku i zgarnij banana. Na dole pojawi się pad Tiny. Przełącz się na nią.

● **TINY(3):** Idź w kierunku świeżej budowli i wskocz do beczki. Potem stań na padzie i zagraj na saksofonie. Ptak zaniesie cię na samą górę. Wskocz do dziury. Czeka cię wyścig z żukiem. Na starcie walnij w niego aby go wyprzedzić. Teraz zjeżdżając wystarczy, że uzbierasz 50 monet aby dostać banana.

● **DIDDY(3):** Przełącz się na małego i wskocz do beczki. Podleć do słoneczka na samej górze wieży. Przeleć przez nie trzy razy, pojawi się orzeł. Musisz lecieć za nim, przelatując przez wszystkie kręgi. Pewnie się załamiesz na tej próbie ale to jeszcze nic, zobaczysz później. Jeśli wykonasz zadanie dostaniesz banana.

● **DIDDY(4):** Teraz idź do pierwszej części levelu. Na jednym z drzew znajdziesz beczkę. Wskocz do niej i podleć na dach świątyni. Załatw Kasplata i odnieś blueprints Snide'owi.

● **LANKY(2):** Przełącz się na długorękiego i idź do świątyni gdzie był więziony. Znajdź przycisk z winogronem i strzel w niego. Wejdź do środka i przy jednej ze ścian, we wnęce znajdź pad z namalowanym saksofonem. Zagraj i wejdź po powstałym moście. Na górze wejdź do beczki i zagraj w Teetering Turtle Trouble. Po wygranej dostaniesz banana.

● **LANKY(3):** W świątyni po stronie gdzie jest beczka do zmiany postaci są drzwi z przyciskiem winogronowym. Strzel w niego i wejdź do środka. Zabij potwory i naciśnij pad. Twoim zadaniem jest strzelanie w głowy tak, aby wszystkie kręciły się naraz. Zadanie nie jest trudne. W nagrodę banan.

● **LANKY(4):** Idź do świątyni, w której została uratowana Tiny. Na jednej ze ścian jest przycisk otwierający bramę. W środku wskocz do wody i płyń do komnaty, z padem Lanky'ego. Otworzą się usta posągów. W jednych z nich znajdziesz banana. Strzel pięć razy aby owoc spadł na ziemię. Teraz powinna opaść woda i możesz wejść na pad z Areną. Na Arenie musisz utrzymać się 30 sekund.

● **DIDDY(5):** Przełącz się na małego i użyj teleportu "2". Następnie wskocz do beczki i poszybuj w górę. Leć w stronę świątyni z pięcioma drzwiami i znajdź przycisk. Gdy go naciśniesz, jedna z głów środkowego posągu zacznie się obracać. Stań na skraju ścieżki i morza piasku i wceluj pięciokrotnie w jej usta orzeszkiem. W nagrodę pojawią się przyciski na świątyni. Idź do niej, znajdź ten z orzeszkiem, strzel w niego i wejdź do środka. Zwiedź korytarze i weź banana. Teraz zwiewaj ze świątyni!

● **LANKY(5):** Idź do pięciodrzwiowej świątyni i znajdź swój przycisk. W środku znajdź beczkę z mini grą Big Bug Bash. Wygraj, a dostaniesz banana.

● **TINY(4):** Idź tam gdzie byłeś przed chwilą Lanky'm. Wejdź do środka i znajdź banana.

● **TINY(5):** Teraz idź do świątyni, w której została uratowana Tiny. W środku znajdź beczkę pomniejszającą i wskocz do niej. Odnajdź małą dziurkę w basenie pod wodą i przepłyń nią. Załatw wszystkie krokodyle i zainkasuj banana. Jeśli masz już Banana Medal ruszaj do Troff n' Scoff. Musisz walczyć z Dogadonem.

● **BOSS:** Nic wielkiego, uważaj na strzały smoka i gdy ten przysiądzie, podrzuć mu beczkę.

DK ISLE

Przełącz się na Tiny i znajdź wyspę w kształcie kobiecej głowy. Tam wskocz do beczki i jako maleństwo wejdź do dziury. Pogadaj z królową. Dostaniesz od niej aparat oraz dodatkową zdolność. Przytrzymaj B jeśli chcesz się dowiedzieć czego nauczyła się twoja postać. Wyjdź i cofnij się o jedną wyspę do tyłu. Przy drzewie znajdziesz latającą wróżkę. Zrób jej zdjęcie. Teraz idź do Lumsiego i odnieś zdobyty klucz. Chłopak tak się ucieszy, że otworzy dwa wejścia. Idź na wyspę Kroola i wejdź na samą górę. Przy teleporcie "4" wskocz na samą górę i wejdź do levelu.

FRANTIC FACTORY

Idź przed siebie, załatw dwa roboty, naciśnij przycisk i idź w lewo. Wskocz do otwartego szybu. Na dole ruszaj przed siebie, aż dojdziesz do PRODUCTION ROOM, a tam znajdź drzwi z napisem STORAGE ROOM. Znajdziesz się w pokoju z Chunky'm uwięzionym w klatce. Znajdź pad Donkey'a i naciśnij Z. Beczkową grę już znasz, po jej ukończeniu pojawi się dźwignia w jednym z sąsiednich pokoi. Teraz podejdź do stosu pudeł i na jego szczycie znajdź przycisk. Wciśnij go, a otworzy się krata po prawej stronie od miejsca startowego. Teraz idź przed siebie aż znajdziesz laboratorium Cranky'ego i sklep Candy. U profesorka kup miksturę dla każdego z Kongów.

● **DIDDY(1):** Przełącz się na małego i idź do PRODUCTION ROOM. Tam znajdziesz Kasplata z czerwonymi włosami. Zabij go i weź blueprints, które odnieś Snide'owi. Jego siedziba znajduje się na prawo od startu (rurą na górę, potem na lewo i znowu wskocz do dziury).

● **TINY(1):** W pobliżu pokoju SUPPLY ROOM znajduje się Kasplat z fioletowymi włosami. Załatw go i weź blueprints.

● **DONKEY(1):** Znajdź automat i dźwignię. Przełącz ją i ukończ oryginalnego Donkey Konga. Można się zamęczyć przy tej mini grze, ponieważ na początek masz tylko jedno życie. Dopiero po trzech etapach dostajesz dodatkowego "ludzika". Jeśli ci się uda dostaniesz banana. Jeśli ukończysz grę po raz drugi dostaniesz Nintendo Coin, potrzebna jest w ósmym etapie.

● **TINY(2):** Idź do pomieszczenia gdzie przed chwilą grałeś Donkey'em. Znajdź beczkę Tiny i wskocz do niej. Jako maluszek wejdź do dziury w ścianie i znajdź banana.

● **DIDDY(2):** Ze startu udaj się w prawo i dostań się do kanału z rurą. Wejdź po niej. Teraz jeśli skręcisz w lewo, udasz się w kierunku Snide'a. Jeśli nie oddałeś swoich blueprintsów to zrób to. Jeśli masz to już za sobą - skręć w prawo, aż dojdziesz do ogromnego pokoju. Na jego środku stoi wielka ilość klocków. Obok nich znajdziesz pada z namalowanym Diddy'm. Wykorzystaj zdolność, której nauczyłeś się i wskocz na górę. Potem jeszcze wyżej i wyżej, aż dostaniesz się na samą górę. Tam wskocz do beczki i zagraj w Peril Path Panic. Po wygranej dostaniesz banana.

● **LANKY(1):** Wyjdź z pokoju drzwiami z napisem R&D. Wespnij się po rurze i znajdź beczkę ze zmianą postaci. Przełącz się na długorękiego i znajdź muzyczny pad z trąbką. Zagraj, a będziesz mógł wejść do środka. Gra polega na powtórzeniu odpowiedniej sekwencji beknięć. Poznasz który klawisz nacisnąć po kolorze bekającego. Czeka cię

siedem prób, potem banan.

● LANKY(2): Wyjdź z pomieszczenia i idź w lewo. Znajdź drabinkę i wejdź po niej. Powinieneś zobaczyć Kasplata z niebieskimi włosami. Zabij go i pozostałość odnieś Snide'owi. Potem wróć tutaj i przełącz się na Diddy'ego.

● DIDDY(3): Znajdź pad z namalowaną gitarą. Zagraj i wejdź do środka. Musisz uderzać z baranka w przyciski. Rób to w kolejności, którą odczytasz z poszczególnych drzwi, które chcesz otworzyć. Gdy wyjdą potwory zabij je. Po uporaniu się z trzema parami drzwi pojawi się banan.

● DIDDY(4): Teraz wejdź po drabince (w głównym pomieszczeniu) i właź w środkowe drzwi. Powinieneś zobaczyć rurę. Wskocz do niej i gdy będziesz na dole naciśnij przycisk z Diddy'm. Pojawią się liany. Po nich doskoczysz do beczki. Zagraj w Beaver Bother. W nagrodę dostaniesz banana.

● DONKEY(2): Przełącz się na Donkey'a i spadnij tym samym kanałem, z którego korzystałeś jako Diddy. Obróć się w prawo, powinieneś zobaczyć domek, a po jego prawej stronie przycisk z orzechem. Strzel i wejdź do środka. Zbierz przedmioty i przesuń dźwignię. Produkcja ruszy pełną parą, a ty dostaniesz banana.

● DONKEY(3): Wejdź do PRODUCTION ROOMU i znajdź wewnętrzne drzwi. Wskocz do beczki i jako nieśmiertelny idź po taśmach. Na końcu korytarza znajdziesz banana.

● TINY(3): W PRODUCTION ROOM znajdź przycisk i naciśnij go. Na górze pojawi się beczka. Dostań się do niej lecąc (podczas skoku naciśnij jeszcze raz A) i zagraj w KRAZY KONG KLAMOUR. Dostaniesz banana.

● DODDY(5): Naciśnij swój przełącznik i także dotrzyj do banana. Gdy będziesz na górze, musisz nacisnąć Z na swoim padzie aby doskoczyć do owocu.

● LANKY(3): Teraz niech długoręki znajdzie swój przycisk i tym razem używając teleportu może się dostać na górę. Po stromiźnie wejdź na rękach, na jej końcu znajdziesz banana.

● DONKEY(4): Teleportuj się na górę Donkey'em i znajdź Kasplata z żółtymi włosami. Załatw go i weź blueprints, której oddaj Snidowi.

● LANKY(4): Długorękim w pomieszczeniu z Chunky'm znajdź pochylnię, po której możesz wejść na rękach. Dostań się na górę i naciśnij przycisk. Krata z Chunky'm opadnie, a ty dostaniesz ładnego banana.

● CHUNKY(1): Najpierw zwiedź nową postacią cały level, i znajdź jak najwięcej zielonych monet. Następnie u Cranky'ego kup dwie mikstury. Teraz z pomieszczenia, w którym zostałeś uwolniony idź do rury, koło której kręci się Kasplat. Zabij go i odnieś blueprints Snide'owi.

● CHUNKY(2): Wróć do miejsca, gdzie zabiłeś Kasplata i wejdź po rurze. Na górze idź przed siebie, aż dojdziesz do kraty. Silny cios pięścią i możesz wejść do środka. Zbierz monety oraz wskocz do beczki. Zagraj Stash Snatch i wygraj banana.

● LANKY(5): W pomieszczeniu z klockami wejdź na jedną z półek. Obok beczki ze zmianą postaci jest pad z Lanky'm. Napełnij długorękiego powietrzem i dofruń do beczki. Zagraj w Batty Barrel Bandit i wygraj banana.

● TINY(4): Na tej samej półce znajduje się beczka dla Tiny. Wskocz do niej i przejdź małym korytarzem do następnego pomieszczenia. Naciśnij przycisk, a pojawi się tarcza. Trafiaj w cel, który jest aktualnie zaznaczony. Na końcu dostaniesz banana, a mała wróżka pojawi się koło sklepu Funky'ego.

● CHUNKY(3): Idź do zbrojowni i kup Chunky'emu broń. Przełącz się na innego Konga z większą ilością pieniędzy i kup pas z amunicją. Teraz przełącz się na Chunky'ego i zrób zdjęcie wróżce. Znajdź pokój, w którym zostałeś uwolniony i kratę rozwal pięścią. Walnij w przycisk na ścianie, a następnie podejdź skrzyni ze znakiem zapytania. Rozwal ją, i naciśnij kolejny przycisk. Pojawi się banan. Wskocz po platformach po swoją nagrodę.

● CHUNKY(4): Idź do PRODUCTION ROOM i naciśnij swój przycisk. Dostań się do wirnika na górze i zgarnij swojego banana.

● CHUNKY(5): Znajdź sklep Candy i kup instrument gorylowi, potem innym Kongiem kup upgrade. Teraz wyjdź drzwiami B&K z pokoju testowego i na górze znajdź pad z namalowanym trójkątem. Zagraj i wejdź do środka. Rozwal skrzynię i zabij potwory. Chyba po dwóch walkach powstanie z klocków wielki potwór. Szybko podejdź do beczki i jako gigant rozwal przeciwnika. Przełącz się na Donkey'a.

● DONKEY(5): W testing room są jeszcze jedne drzwi, którymi nie wyszedłeś. Skorzystaj z nich i w korytarzu zrób zdjęcie wróżce. Następnie dojdziesz do podium z cyframi. Naciśnij przycisk, a potem szybko wciskaj kolejne cyfry, aż do ostatniej.

● TINY(5): W sekcji gdzie byłeś ostatnio Chunky'm jest beczka dla Tiny. Wskocz do niej i wejdź małą dziurką (obok symbolu RARE). Pokonaj Kremlinga jeżdżąc rajdówką i zbierz 10 monet. Dostaniesz banana. Przełącz się na Donkeya i znajdź dźwignię. Przesuń ją, otworzą się drzwi. Wejdź w nie, a znajdzie pad na arenę. Utrzymaj się na niej i zdobądź koronę. Zbierz 200 bananów i otwórz drzwi do brzydkiego bossa.

● BOSS: Jako Tiny uciekaj przed nim skacząc po platformach. Gdy się zatrzyma znajdź kolumnę z przyciskiem, lecz musi być tego samego koloru co kolumna na której stoi Mad Jack. Gdy go naciśniesz prąd go popieści. Pięć takich prób i masz chłopaka z głowy.

DK ISLE

● DONKEY(2): Po wyjściu z levelu, przesuń Donkey'em dźwignię i wejdź na górę. Zagraj na padzie i zainkasuj banana.

● CHUNKY(1): Udaj się do Lumsy'ego i oddaj mu klucz. Teraz przełącz się na Chunky'ego i podejdź do wodospadu koło teleportu "3". Rozejrzyj się, na ścianie po prawej znajduje się przycisk z ananasem. Strzel w niego i zgarnij banana. Teraz masz już wszystkie postacie, więc warto po raz kolejny odwiedzić pierwszy level.

JUNGLE JAPES

● LANKY(1): Idź przed siebie i jako długoręki wejdź do jaskini po prawej. Rozejrzyj się, powinieneś zobaczyć przycisk z winogronem. Strzel w niego i wskocz do beczki. Wygraj w Mad Maze Maul by zdobyć banana.

● TINY(1): Przełącz się na Tiny i wejdź do tej samej jaskini. Znajdź przycisk z piórkiem i strzel. Potem wskocz do beczki i wygraj Splish-Splash Salvage. W nagrodę banan.

● LANKY(2): Idź do laboratorium Cranky'ego. Znajdź przycisk z podobizną postaci i wciśnij go. Teraz szybko, bo masz tylko 60 sekund. Dostań się do Funky'ego i przeskocz po lianach na drugą stronę. Zdobędziesz banana.

● LANKY(3): Teraz wejdź na podwyższenie w jaskini koło laboratorium. Znajdziesz tam Kasplata z niebieskimi włosami. Załatw go i weź blueprints. Odnieś je Snide'owi.

● LANKY(4): Teraz wróć w to samo miejsce i na rękach wejdź jeszcze wyżej. Znajdziesz beczkę. Zagraj w Speedy Swing Sortie by wygrać banana.

● TINY(2): Koło laboratorium znajdź przycisk Tiny i wciśnij go. Następnie pobiegnij po banana.

● CHUNKY(1): Przełącz się na Donkey'a i jeszcze raz zamień się w nosorożca. Wbiegnij do jaskini i skręć w lewo. Z baranka rozwal drzwi. Przełącz się na Chunky'ego i wejdź do nowego obszaru. Dojdź do podziemnego jeziorka i zrób zdjęcie wróżce. Następnie idź do komnaty obok i podnieś głaz leżący na środku. Rozwal go i wciśnij przycisk na ziemi. Aby zdążyć do tego banana musisz użyć teleportu "2", który przeniesie cię na górę do Snide'a.

● CHUNKY(2): Teraz zejdź na dół i podejdź do wielkiego głazu leżącego na ziemi, poniżej siedziby Funky'ego. Podnieś i wyrzuć głaz, zdobędziesz banana.

● CHUNKY(3): Teraz poskacz na ziemi pod głazem, a spadniesz do środka. Idź ciemną alejką, aż dojdziesz do kamiennej twarzy z dwoma przyciskami z ananasem. Strzel w nie, a pojawi się banan. Zgarnij go.

● CHUNKY(4): Teraz załatw Kasplata z zielonymi włosami i odnieś blueprints Snide'owi.

● TINY(3): Wyjdź na górę, przełącz się na Tiny i wejdź do jaskini. Po drodze załatw Kasplata z fioletowymi włosami. Blueprints odnieś Snide'owi.

● TINY(4): Teraz wróć do jaskini i dojdź do bramy z dwoma przyciskami z namalowanymi piórami. Strzel w nie i wejdź do zagajnika. Znajdź muszlę i wskocz do beczki obok niej. Wejdź do środka muszli. Wejdź w otwarte przejście, załatw niebieskiego krokodyla i strzel w przycisk. Wjedź w nowo otwarte przejście i tam także strzel w przycisk. W ostatnim korytarzu znajdziesz banana.

● TINY(5): Wyjdź z muszli i ponownie wskocz do beczki. Znajdź pieniek i wskocz na grzyb obok niego. Przeskocz na pieniek i wskocz do dziury. Zdobędziesz banana.

● CHUNKY(5): Przełącz się na goryla i wskocz do beczki. Jako gigant możesz się wspiąć po drzewach. Na jednym z nich znajdziesz beczkę, wskocz do niej i wygraj w Minecart Mayhem.

● LANKY(5): Teraz wróć do teleportu "2", przeskocz na drugą stronę rzeczki i jako Diddy strzel w przycisk. Jako Lanky wespnij się po pagórku na rękach i wejdź do jaskini. Strzel w dwa słupki, a pojawią się osy. Gdy je zabijesz pojawi się banan. Zabierz go. Zrób zdjęcie wróżce.

DK ISLE

● LANKY(1): W przedsionku przełącz się na Chunky'ego i odrzuć głaz leżący na padzie. Jako Lanky zagraj na trąbce i zainkasuj owoc.

● TINY(1): Skieruj się do przedsionka levelu drugiego. Tam jako Diddy walnij w dwa gongi z baranka. Pojawi się beczka na górze. Przełącz się na Tiny i wejdź po schodach. Wybij się i lecąc doskocz do beczki. Zagraj w Big Bug Bush. Teraz wskakuj do drugiego levelu.

ANGRY AZTEC

● CHUNKY(1): Przeskocz nad piaskiem i po prawej otwórz bramę za pomocą dwóch przycisków z namalowanym ananasem. W środku musisz ułożyć trzy kamienie na swoich miejscach. Pojawi się banan.

● CHUNKY(2): Idź do świątyni, gdzie więziona była Tiny. Znajdź przycisk z ananasem i wejdź do środka. Skręć w lewo i zejdź ścieżką w dół. Szybko stań na padzie muzycznym i zagraj na trójkącie. Wejdź do pomieszczenia. Załatw po kolei 16 krokodyli (wychodzą po 4) i zabierz banana.

● CHUNKY(3): Wejdź do jaskini w której jest laboratorium. Znajdź beczkę i wskocz do niej. Jako gigant przenieś wielki głaz na wielką zapadnię. Teraz krata się podniesie i będziesz mógł wskoczyć do beczki i zagrać w Busy Barrel Barrage.

● CHUNKY(4): Teraz udaj się do świątyni z pięcioma wejściami. Odnajdź przycisk z ananasem i strzel w niego. W środku strzelając w kolejne przyciski znajdź beczkę i zagraj w Kremling Kosh aby wygrać banana.

● CHUNKY(5): W drodze powrotnej załatw Kasplata z zielonymi włosami i odnieś blueprints Snide'owi.

Przełącz się jeszcze na Tiny i wejdź do świątyni ponownie. W korytarzu powinieneś znaleźć wróżkę. Zrób jej zdjęcie. Upewnij się, że masz wszystkie bananowe medale i wyjdź z levelu.

DK ISLE

Z miejsca z teleportami wskocz do wody i zanurkuj. W pobliżu jest wejście do Gloomy Galleon.

GLOOMY GALLEON

Powinieneś mieć już 15 bananowych medali. Idź naprzód aż dojdziesz do armaty. Na górze wejdź do laboratorium i pokaż medale Cranky'emu. Będziesz mógł zagrać w Jet Pac (Spectrumowcy, Commodore'wocy i Atarowcy powinni pamiętać tę grę). Ukończ kilka leveli aby dostać RARE Coin. Przyda się pod koniec gry.

● CHUNKY(1): Teraz zejdź na dół i skręć w korytarz za laboratorium. Dojdziesz do skrzyń - rozwal je. W jednej z nich jest banan. Rozejrzyj się i zrób zdjęcie wróżce.

● TINY(1): Przełącz się na małą i wskocz do armaty. Korzystając z lian dostań się na drugą stronę i rozwal Kasplata. Weź blueprints i później odnieś je Snide'owi.

● DIDDY(1): Przełącz się na małego i z jaskini udaj się do jeziora (ale nie tego z latarnią na środku). Wskocz do wody i płyń w prawo. Powinieneś dostać się do Funky'ego. Rozejrzyj się, w pobliżu jest wielki kaktus. Na jednym z jego ramion znajduje się pad z gitarą. Zagraj, a otworzą się drzwi w starym statku. Podpłyń szybko na środek jeziora i wpłyń do wraku. W środku poczekaj, aż podpłynie oświetlenie. Teraz podążaj naprzód, aż znajdziesz beczkę. Zagraj w Splish-Splash Salvage aby wygrać banana.

● CHUNKY(2): Podpłyń do kaktusa gorylem i załatw Kasplata z zielonymi włosami. Blueprints będziesz mógł odnieść później.

● DONKEY(1): Podpłyń do kaktusa małpą i wskocz na pad z kobongami. Zagraj na instrumencie i szybko płyń do statku. W środku znajdź beczkę i wygraj w Krazy Kong Klamour.

● LANKY(1): Znowu przy kaktusie zagraj na padzie i wpłyń do statku. Przeszukaj wrak i zgarnij banana.

● TINY(2): Zagraj na saksofonie na kaktusie i skieruj się do statku. Przeszukaj pomieszczenia, weź banana i zrób zdjęcie wróżce.

● TINY(3): Wyjdź z wody do korytarza i rozejrzyj się za przyciskiem z wizerunkiem Tiny. Naciśnij go i wskocz do wody. Szybko zanurkuj i płyń w lewo, aż zobaczysz zatopiony stary dom. Wpłyń przez otwarte okno. Znajdź beczkę i zagraj w Kremling Kosh aby wygrać banana.

● LANKY(2): Przełącz się na długorękiego i wyjdź do korytarza. Obok przycisku Tiny, dalej, powinien znajdować się przycisk z namalowanym Lanky'm. Naciśnij go i popłyń szybko do znanego ci już domu. Znajdź pudło z namalowanym rekinem i wejdź w nie. Teraz możesz rozwalić wszystkie pudła, za jednym z nich znajdziesz przejście. Wpłyń w nie i po drugiej stronie wróć do normalnej postaci. Teraz możesz wziąć banana.

● TINY(4): Podpłyń do wraku statku i wskocz do pudła, aby zamienić się w rekina. Teraz musisz trzykrotnie przeskoczyć przez gwiazdę DK aby otworzyć przejście. Gdy to zrobisz, przełącz się na Tiny i wpłyń do nowego obszaru. Pod ścianą stoi skrzynia. Wskocz na nią, a potem do beczki. Jako maleństwo zanurkuj i wpłyń do dziurki. Z żabich ust zabierz pięć pereł i wypłyń. Przełącz się na Donkey'a i wejdź do korytarza. Idź przed siebie i strzel dwukrotnie w przyciski z orzechami aby otworzyć kratę. Przełącz się ponownie na Tiny i zanurkuj na samo dno. Powinieneś dotrzeć do obszaru z muszelkami. Zamień się w małą i wpłyń przez dziurkę. Oddaj królowej perły aby dostać banana.

● DIDDY(2): Okrąż latarnię, powinieneś zobaczyć wnękę z czerwonowłosym Kasplatem. Załatw go i odnieś blueprints Snide'owi. Jego siedziba jest w pobliżu.

● DONKEY(2): Zanurkuj i przy fundamentach latarni powinieneś znaleźć przełącznik z zieloną strzałką. Poziom wody podniesie się, gdy go wciśniesz. Jako Donkey wskocz na brzeg koło latarni i znajdź pad z Donkey'em. Powysadzaj się trochę z beczek, aż trafisz na gwiazdę DK. Teraz przy latarni znajdź przycisk z podobizną Donkey'a i wciśnij go. Wejdź do latarni i dostań się na samą górę. Przesuń dźwignię - pojawi się statek, a ty dostaniesz banana.

● DIDDY(3): Koło latarni znajduje się beczka dla Diddy'ego. Wskocz do niej i przeleć na statek. Wyląduj i wciśnij pad. Wystrzelonego banana możesz zabrać ze szczytu latarni.

● DIDDY(4): Zagraj na padzie na szczycie latarni. Pojawi się wielka, mechaniczna ryba w drugim jeziorze. Biegnij tam lub skorzystaj z teleportu. Wskocz w usta maszyny. W środku musisz trafić w trzy przyciski po trzy razy tak aby je zniszczyć. Spiesz się - masz mało czasu. Po pomyślnym zakończeniu sprawy dostaniesz banana.

● TINY(5): W pobliżu kaktusa, na dnie znajduje się beczka Tiny. Wskocz do niej i jako mała wpłyń do dziurki. Wskocz do beczki i zagraj w Big Bug Bash aby dostać banana.

● DIDDY(5): Popłyń do komnaty, gdzie Tiny zebrała perły. Po lewej stronie zobaczysz stos monet. Wskocz na nie i wybij się z pada. Następnie skorzystaj z pada ponownie aby dostać się jeszcze wyżej. Na samym szczycie znajdziesz beczkę, zagraj w Stealthy Snoop aby wygrać banana. Gdy ci się to uda, pojawi się teleport "4". Koniecznie go zaznacz.

● DONKEY(3): W pobliżu statku, na pływającej desce znajduje się teleport "4". Jako Donkey skorzystaj z niego i po przeniesieniu załatw Kasplata z żółtymi włosami. Blueprints odnieś Snide'owi.

● DONKEY(4): Na północ od teleportu "4" znajduje się sklep Candy. Za nią na desce pływa mała foka. Dostaniesz od niej banana (tylko wtedy gdy woda jest podniesiona).

● DONKEY(5): Pogadaj z foką, wyzwie cię do wyścigu. Musisz ją pokonać, zbierając 10 monet. Możesz opuścić tylko pięć bramek.

● LANKY(3): Wpłyń do komnaty z monetami. Stań na padzie Lankiego (stos po prawej) i wleć na górę. Na szczycie jest beczka. Wygraj w Searchlight Seek i weź banana.

● CHUNKY(3): W pobliżu latarni znajdź przycisk z czerwoną strzałka.

Wciśnij go. Gdy woda opadnie, na jednej z półek znajdziesz pad z trójkątem. Zagraj na nim i szybko biegnij do drugiego jeziora. Wskocz do wody i wpłyń do statku. W środku znajdź beczkę i zagraj w Batty Barrel Bandit. Dostaniesz banana. Teraz idź do laboratorium Cranky'ego. Jednak nie wchodź na górę, tylko znajdź metalową bramę. Przywal w nią z piąchy i wejdź. Stań na padzie i przenieś się na arenę. Przetrwaj pojedynek aby zdobyć koronę.

● LANKY(4): Teraz podpłyń do latarni i podnieś poziom wody. Wróć w pobliże startu i otwórz bramę dwoma strzałami w ananasowe przyciski. Przełącz się na Lanky'ego i wejdź do tej komnaty. Załatw Kasplata i blueprints odnieś Snide'owi.

● LANKY(5): Wróć do latarni i zanurkuj. Znajdź pudło zmieniające w rekina. Jako ryba rozwal wszystkie pobliskie skrzynie. W jednej z nich jest banan.

● CHUNKY(4): Idź teraz do komnaty gdzie zabiłeś niebieskiego Kasplata. Jako Chunky weź kulę armatnią leżącą pod ścianą i włóż ją do armaty. Teraz, w ciągu 30 sekund, sześcioma strzałami musisz trafić w trzy cele. Jeśli ci się uda, dostaniesz banana.

● CHUNKY(5): Idź do latarni i wskocz na pływający statek. Wejdź na rufę i rozwal podłogę. W środku, unikając kul, przejdź na drugą stronę. Teraz uderz pięścią w łańcuch, a beczki zaczną się obracać. Musisz wycelować pięścią w stronę beczki z podobizną Chunky'ego. Gdy zniszczysz wszystkie obiekty, dostaniesz banana.

Zbierz wszystkie bananowe medale i idź do Troff n' Scoff. Oddaj 250 bananów i zmierz się Puftoss'em.

● BOSS: Lankym musisz jeździć wokół potwora tak aby zaliczać gwiazdy DK. Jeśli zaliczysz ich pięć mieszcząc się w limicie czasu, ryba zostanie porażona prądem. Pięć kuracji wstrząsowych i rybsko pójdzie na dno.

DK ISLE

● CHUNKY(2): W przedsionku tego levelu chodzi sobie Kasplat z zielonymi włosami. Załatw go. Weź blueprints. Wyjdź i zejdź trochę niżej. Poskacz po lianach i wejdź do jaskini. Oddaj Snide'wi swoje plany i podnieś głaz leżący przez domem. Wejdź na pad i przenieś się na arenę. Przetrwaj aby zdobyć koronę.

● DIDDY(1): Znajdź pad Diddy'ego i użyj go aby się dostać do beczki. Zagraj w Batty Barrel Bandit aby dostać banana.

● DONKEY(3): Wyjdź z jaskini i rozejrzyj się. Jako Donkey spadnij na dół, powinieneś wylądować na półce z kratą. Strzel w przycisk z orzechem i weź banana.

● TINY(1): Popłyń do wyspy wróżki. Na tyłach jej siedziby jest krata, a za nią banan. Strzel z kuszy Tiny aby wziąć owoc.

● LANKY(1): Popłyń Lanky'm do siedziby Lumsy'ego. Na jej tyłach znajduję się krata, a za nią banan. Strzel w przycisk i weź owoc. Wejdź do Lumsiego i oddaj mu klucz. Na jednej z wysp pojawi się armata. Wskocz do niej, a zostaniesz przeniesiony przed dom. Wejdź do niego i wskakuj do następnego levelu.

FUNGI FOREST

● CHUNKY(1): Przełącz się na Tiny. Po lewej stronie powinieneś znaleźć bramę z przyciskami. Strzel w nią z kuszy, a potem przełącz się na Chunky'ego. Wejdź do korytarza i idź przed siebie. Następną bramę otwórz strzelając w ananasowe przyciski. Gdy wyjdziesz na polanę, po prawej znajdziesz siedzibę Funky'ego. Kup u niego upgrade broni. Od teraz możesz zbierać samonaprowadzającą się amunicję. Obok zbrojowni znajduje się beczka. Wskocz do niej i jako gigant załatw wszystkie pomidory. Potem weź jabłko na ręce i biegnij korytarzem. Gdy wyjdziesz na startową polanę, skręć w lewo i znajdź połać z namalowanym jabłkiem. Odłóż tam owoc, a w nagrodę dostaniesz banana.

● TINY(1): Przełącz się na Tiny i ze startowej polany idź różowym korytarzem. Znajdź Cranky'ego i kup u niego miksturę. Od teraz wszystkie Kongi mogą wciskać niebieskie przyciski. Wejdź do wielkiego grzyba stojącego na środku. Znajdź przycisk Tiny i wciśnij go. Biegnij do beczki, która pojawiła się na górze i wskocz do niej. Zagraj w Speedy Swing Sortie i wygraj banana.

● TINY(2): Teraz znajdź wyjście z grzyba, ale nie to na dole. Wyjdź i poszukaj Kasplata z fioletowymi włosami. Załatw go i blueprints oddaj Snide'owi. Jego siedzibę znajdziesz podczas wędrówki.

● DONKEY(1): Teraz znajdź drabinę i wejdź jeszcze wyżej. Przełącz się na Donkey'a i stań na padzie. Wybij się w powietrze i postrzelaj sobie małpą. Jako ostatnia beczka wystąpi ta bonusowa. Zagraj w Peril Path Panic i wygraj banana.

● DIDDY(1): Teraz znajdź wejście do wyższej części grzyba. Wejdź i wykończ Kasplata z czerwonymi włosami. Wiesz co dalej robić.

● DONKEY(2): Zejdź na sam dół grzyba i każdą z postaci traf w odpowiedni przycisk na ścianie nad wejściem. Gdy to zrobisz pojawią się armaty. Przełącz się na Donkey'a i znajdź pad z jego podobizną. Wciśnij go i wskocz do armaty. Polecisz na górę. Weź banana.

● CHUNKY(2): Wyjdź na zewnątrz i odszukaj beczkę do zmiany postaci. Przełącz się na Chunky'ego i znajdź pad z jego wizerunkiem. Gdy go wciśniesz, otworzą się drzwi. W środku naciśnij przycisk i strzelając ułóż podobiznę goryla. W zamian - banan.

● DIDDY(2): Przełącz się na małego. Zejdź na sam dół i na zewnątrz znajdź małego grzybka, który wybije cię do beczki. Poleć w górę i wyląduj w bonusowej beczce na szczycie grzyba. Zagraj w Teetering Turtle Trouble aby dostać banana.

● LANKY(1): Wejdź na samą górę wielkiego grzyba. Następnie na sam dach wejdziesz na rękach. Wciśnij przycisk, a otworzą się dwie pary drzwi. Szybko wejdź w któreś z nich. W środku wciśnij grzyby w kolejności: żółty, czerwony, fioletowy, zielony i niebieski. Pojawi się beczka, do której wskocz. Zagraj w K. Kong Klamour i wygraj banana.

● LANKY(2): Teraz wejdź w drugie drzwi. W środku wybij się z grzybka tak, aby sięgnąć banana.

● CHUNKY(3): Wróć do polany startowej i przełącz się na goryla. Znajdź studnię i wskocz na nią. Rozwal kratę i w środku ukończ wyścig zbierając 50 monet. Podpowiem, że kraty otwierają zielone lampy zawieszone przy suficie.

● DIDDY(3): Znajdź teraz armatę i wskocz do niej. Podejdź do przycisku z namalowanym księżycem i naciśnij go. Nastanie noc. Zejdź na dół i przejdź przez niebieski tunel. Przełącz się na małego i skręć w prawo. Dojdziesz do starego domu. Po skrzynkach na górę dostaniesz się na poddasze. W środku zagraj na gitarze. Przybędzie światło. Teraz spokojnie powędruj po belkach do samego banana. Następnie rozejrzyj się i zrób zdjęcie wróżce.

● DIDDY(4): Wskocz na centralną wyspę koło młyna. Znajdź łańcuch i wespnij się na górę. Znajdź przycisk i naciśnij go. Wejdź przez okno i strzel w przycisk ON w maszynie. Następnie strzel w zieloną strzałkę. Na zewnątrz pojawi się krata z bananem. Zejdź na dół i podejdź do żywopłotu. W jego pobliżu pojawił się muzyczny pad. Zagraj na nim, a krata pęknie i będziesz mógł wziąć banana.

● LANKY(3): Przełącz się na długorękiego i znajdź w pobliżu młyna pad Lanky'ego. Używając swojej zdolności wleć na dach i wejdź na poddasze. Wciśnij przycisk i rozwal wszystkie nietoperze. Banan.

● DONKEY(3): Idź w miejsce, gdzie przed chwilą grałeś na gitarze i przełącz się na Donkey'a. Wskocz do beczki i jako nietykalny idź na tyły domu. Przejdź przez róże i naciśnij przycisk. Teraz wejdź do domu. W środku rozwal skrzynie ze znakiem zapytania. Pojawi się przycisk, który oczywiście wciśnij. Wejdź po drabinie na górę i skacząc po lianach dostań się do beczki. Zagraj w Minecart Mayhem aby dostać banana. Gdy wygrasz zrób zdjęcie wróżce.

● DONKEY(4): Teraz obejdź żywopłot, powinieneś zobaczyć Kasplata. Zrób z nim wiadomo co, a potem odwiedź Snide'a.

● DONKEY(5): Za dnia podejdź Chunkym do młyna. Znajdź drewniane drzwi i je rozwal. W środku to samo zrób ze skrzyniami z napisem "?" i zagraj na odkrytym padzie. Koło zacznie pracować. Rozwal jeszcze jedną skrzynię, kryje ona przejście dla małej Tiny. Wyjdź i wejdź w drzwi przy teleporcie "1". Przełącz się na Donkey'a i rozwal skrzynie ze znakiem zapytania. Wciśnij przycisk, a metalowa brama otworzy się. Wejdź i przesuń dźwignie w kolejności: z dwiema kropkami, z jedną kropką dwukrotnie, i na końcu tę z trzema kropkami. Na zewnątrz pojawi się banan. Idź do wielkiego zegara i przestaw czas na noc. Z młyna weź swoją nagrodę.

● TINY(3): Nocą wejdź do młyna przez małą dziurkę, którą odblokował Chunky. Wskocz do beczki i jako mała wejdź do dziury. W środku musisz rozwalić wielkiego pająka. Nie jest to łatwe. Najpierw musisz załatwić trzy mniejsze i gdy obudzi się matka strzelić jej między oczy. Zrób tak kilkakrotnie. Uważaj na splunięcia pająka - oszałamiają i usypiają. Po wygranej walce w udziale przypadnie ci banan.

● LANKY(4): Teraz przywróć dzień i idź różowym korytarzem. Skręć w lewo, aż dojdziesz do bramy z zamkniętą kratą. Nad nią jest przycisk z winogronem. Strzel i wejdź do środka. Podczas wędrówki spotkasz Kasplata, wyeliminuj go i biegnij do Snide'a.

● TINY(4): Wróć do nowego korytarza i wyjdź na polanę. Znajdź beczkę i pomniejsz się. Teraz odszukaj pad muzyczny i zagraj na saksofonie. Ptak przeniesie cię na pień. Wskocz do środka i załatw wszystkie krokodyle. Weź banana, powiększ się i wskocz do armaty.

● TINY(5): Teraz pobiegnij do polany z Funky'm i skręć w lewo. Dojdziesz do zagrody. Powinna pojawić się wielka fasola. Pomniejsz się w beczce i zagraj na padzie. Zostaniesz przeniesiony na górę i będziesz mógł wziąć banana. Teraz zmień czas na noc i użyj teleportu "5" aby dostać się na górę grzyba. Zmień się w Chunky'ego i znajdź drabinę prowadzącą na dół. Znajdź pad i przenieś się na arenę. Przetrwaj aby zdobyć koronę.

● DIDDY(5): Teraz idź korytarzem aż dojdziesz do miejsca, gdzie Tiny zdobyła swojego ostatniego banana. Zagraj na padzie, a pojawi się sowa. Wskocz do beczki i podleć do niej. Ok. Właśnie nadszedł czas, kiedy DONKEY KONG 64 nauczy cię POKORY! Musisz lecieć za sową i zaliczać po kolei wszystkie okręgi. Jeśli ci się to uda za, powiedzmy, czterdziestą próbą, to możesz mówić o szczęściu. Na szczycie drzewa pojawi się beczka. Wskocz do niej i zagraj w Busy Barrel Barrage aby zdobyć banana.

● CHUNKY(4): Nocą wejdź na szczyt grzyba za pomocą teleportu. Schodź na dół, aż dojdziesz do półki przy której wiszą liany. Przeskocz po nich na drugą stronę i wyjdź. Jeszcze tylko eksterminacja Kasplata i za dnia odwiedź Snide'a.

Teraz upewnij się, że masz wystarczającą ilość bananów aby walczyć z bossem.

● BOSS: Ponownie Dogadon. Tym razem walka będzie dłuższa, ale zasada jest sama. Gdy przysiądzie poczęstuj go beczką. W końcowej fazie jako gigant nakładź mu po mordzie.

DK ISLE

W przedsionku levelu rozejrzyj się. Na górze po prawej powinieneś zobaczyć przycisk Tiny. Strzel w niego i zrób zdjęcie wróżce, która się pojawiła.

● TINY(3): Idź do przedsionka FRANTIC FACTORY i przełącz się na Chunky'ego. Następnie rozwal skrzynię ze znakiem zapytania i przełącz się na Tiny. Zabij Kasplata i weź blueprints, które odnieś Snide'owi. Następnie zrób zdjęcie wróżce.

● TINY(4): Idź teraz do przedsionka GLOOMY GALLEON. Jako Chunky rozwal wciśnij przycisk i przełącz się znowu na Tiny. Wskocz do beczki i przepłyń przez otwór w ścianie. Zgarnij banana. Teraz odnieś klucz Lumsy'emu, a otworzy przejścia do dwóch poziomów.

● CHUNKY(3): Udaj się przed wejście do levelu drugiego. Znajdź dwa głazy i odrzuć je. Stań na padzie z trójkątem i zagraj - banan.

● DIDDY(2): Teraz teleportuj się na dół i przełącz się na Lankiego. Wróć teleportem i zagraj na trąbce. Pojawi się beczka Diddy'ego koło wejścia do FUNGI FOREST. Jak Diddy udaj się tam i wskocz do beczki. Przefruń za dom i wyląduj u szczytu wodospadu. Strzel w przycisk i zainkasuj banana. Następnie skorzystaj z beczki jeszcze raz i pofruń aż do występu skalnego na lianami prowadzącymi do levelu drugiego. Wejdź do przedsionka.

● LANKY(3): W przedsionku przełącz się na Chunky'ego i rozwal lodowe ściany po obu stronach jaskini. Przełącz się na długorękiego i wejdź do korytarza po lewej. Załatw Kasplata i odwieź Snide'a.

● DONKEY(4): Wejdź do tego samego korytarza i wskocz do beczki jako Donkey. Pobiegnij do jaskini z lawą po przeciwnej stronie i zainkasuj banana.

● DIDDY(3): Przełącz się na Diddiego i znajdź jego beczkę. Wskocz do niej i pofruń na sam szczyt jaskini, na półkę z padem muzycznym. Zagraj a dostaniesz banana. Teraz wejdź do levelu.

CRYSTAL CAVES

● DONKEY(1): Ze startu idź pod górę aż dojdziesz do teleportów. Przełącz się na Chunky'ego i idź w prawo. Rozwal ścianę lodu aby zwolnić przejście do Snide'a. Idź dalej i gdy dojdziesz do spadku z zielonymi monetami, przeskocz na drugą stronę. Idź w prawo pod górę. Skręć w prawo - powinieneś dojść do siedziby Cranky'ego. Kup u niego mikstury dla Chunky'ego, Tiny i Lanky'ego. Wyjdź i przełącz się na Donkeya. Znajdź w pobliżu pad i wystrzel się w górę. Postrzelaj sobą, aż trafisz na bonusową beczkę. Wygraj w Bussy Barrel Barrage aby dostać banana.

● DIDDY(1): Koło laboratorium znajduje się beczka Diddy'ego, Wskocz do niej i opuść się trochę. Powinieneś zobaczyć igloo. Podleć do niego i przeleć przez gwiazdę DK. Pojawią się muzyczne pady. Zleć na dół i znajdź pad z gitarą. Zagraj i wejdź do środka. Znajdują się tu beczki. Pod nimi są numery. Musisz rozwalić je w kolejności numerycznej aby otrzymać banana.

● CHUNKY(1): Obok igloo znajduje się Kasplat z zielonymi włosami. Pokonaj go i odnieś to co trzeba, tam gdzie trzeba.

● CHUNKY(2): Wróć do igloo i zagraj na muzycznym padzie. Wejdź do środka. Zobaczysz królika przywiązanego do beczki z prochem. W określonym czasie musisz zniszczyć wszystkie kule ognia aby uratować zwierzę. Dostaniesz banana.

● DONKEY(2): Przełącz się na Donkey'a i zagraj na bongosach w odpowiednim miejscu. W środku zobaczysz labirynt. Musisz dotrzeć do banana. Tylko trzy razy możesz dotknąć ściany labiryntu. A są to ruchome ściany uważaj więc.

● TINY(1): Jako Tiny zagraj na saksofonie na padzie i wejdź do igloo. W środku wskocz na pad, który zacznie się ruszać. Wceluj w niego jeszcze trzy razy aby dostać banana. Pojawi się wróżka. Zrób jej zdjęcie.

● LANKY(1): Jako długoręki zagraj na padzie i wejdź do igloo. W środku zabij wrogów i skorzystaj z pada. Potem doskocz do banana.

● TINY(2) : Jako Tiny wskocz do wody i popłyń przed siebie tak, aby zostawić igloo za sobą. Po prawej stronie wyjdź na brzeg i wskocz do beczki. Jako mała wejdź do jaskini i wskocz do beczki. Zagraj w Krazy Kong Klamour aby dostać banana. Pojawi się teleport, zaznacz go.

● TINY(3): Teraz czeka cię mała rundka po poziomie. Zwiedź go tak, abyś wiedział gdzie są najważniejsze budynki. Popłyń do Candy i kup usprawnienie instrumentu oraz trzeciego melona. Następnie odwiedź Funky'ego i kup pas z amunicją. Wyjdź ze sklepu i rozejrzyj się. Przeskocz do beczki Tiny i pomniejsz się. Wróć na mostek i wejdź do tunelu. Po drugiej stronie wróć do normalnych rozmiarów i stań na padzie Tiny aby się teleportować. Zgarnij banana.

● DIDDY(2): Przełącz się na małego i znajdź beczkę w pobliżu tej dla Tiny. Wskocz i podleć do wodospadu. Wleć do beczki i zagraj w Mad Maze Maul. Jeśli wygrasz, dostaniesz banana. Teraz rozejrzyj się i podleć do niebieskiego Kasplata. Przysiądź na teleporcie.

● LANKY(2): Podejdź do zamku i wciśnij przycisk. Wejdź do zamku. Czeka cię oszałamiający pojedynek z... kostką lodu. Musisz zaznaczyć co najmniej dziewięć pól. Jeśli ci się to uda otrzymasz banana.

● LANKY(3): Wyjdź z zamku i znajdź jeszcze jeden przycisk. Naciśnij go, a potem na tyłach zamku skorzystaj z pada aby dostać się na dach. Wejdź do środka. Czeka cię pojedynek z żukiem. Wskocz do beczki aby móc szybko biegać. Zbierz 50 monet i pokonaj żuka aby dostać banana.

● DONKEY(3): Rozejrzyj się wokół zamku, powinieneś znaleźć Kasplata z żółtymi włosami. Wiesz co masz robić.

● CHUNKY(3): Znajdź kamień w pobliżu i przenieś go na przycisk. Zobaczysz scenkę jak lód eksploduje. Teraz idź do laboratorium Cranky'ego. Przed mostem skręć w lewo i lodową ścianę rozwal pięścią. Wejdź do jaskini i podnieś wielki głaz. Połóż go na przycisku. Lodowa kopuła eksploduje obok igloo. Idź tam i zabierz banana.

● DIDDY(3): Znajdź teleport "4" w pobliżu igloo i skorzystaj z niego. Zabij Kasplata i wiesz co dalej.

● CHUNKY(4): Idź na start i przełącz się na Chunky'ego. Rozwal lodową ścianę i wejdź do jaskini. Stań na padzie i naciśnij Z. Znikniesz, ale pojawi się banan. Weź go.

● DONKEY(4): Obok sklepu Candy jest duży dom. Podejdź do niego i zagraj na bongosach. Wejdź do środka i załatw wszystkich wrogów. Pojawi się banan.

● DIDDY(4): Przełącz się na małego i zagraj na gitarze na odpowiednim padzie. Wejdź do domu. Czeka cię ciężkie zadanie. Musisz załatwić dwóch bysiorów, dwa krokodyle i cztery beczki z krokodylami. Wskocz do beczki i wleć na górę. Zacznij od krokodyli. Potem wyląduj i rzuć

granatami na środkową półkę. Gdy wykończysz beczki wskocz na platformę i wykończ dwóch bambrów za pomocą granatów. Potem banan jest twój.

● DIDDY(5): Wyjdź i wskocz na wyższą półkę domu. Powinieneś znaleźć kolejny pad z gitarą. Zagraj i wejdź do środka. Zabij dwóch przeciwników, pojawi się pad. Skorzystaj z niego aby dostać się do beczki. Zapal wszystkie świece aby dostać banana. Zrób zdjęcie wróżce.

● LANKY(4): Znajdź teleport "5" i skorzystaj z niego. Załatw Kasplata i oddaj plany Snide'owi.

● TINY(4): Wróć pod dom i przełącz się na Tiny. Tu znajdź pad z saksofonem i zagraj. W środku domu załatw cztery krokodyle by dostać banana.

● CHUNKY(5): Przełącz się na goryla, zagraj na odpowiednim padzie i wejdź do środka. Musisz nacisnąć trzy przełączniki nie wchodząc w snop światła. Gdy już ci się to uda pojawi się pad. Skorzystaj z niego, aby stać się niewidzialnym. Wtedy będziesz mógł wskoczyć do beczki. Zagraj w Searchlight Seek i zdobądź banana.

● LANKY(5): Przełącz się na Lanky'ego i przejdź obok sklepu Candy. Wejdź po kamieniach na górę i znajdź mniejszy dom. Obok niego jest pad. Skorzystaj z niego aby dostać się na dach. Tam zagraj na trąbce i wejdź do budynku. W środku załatw wrogów. Skorzystaj z pada aby dolecieć do beczki. Gdy będziesz już przyspieszony podejdź do przycisku i naciśnij go. Teraz masz trzy sekundy na dotarcie do banana.

● DONKEY(5): Przełącz się na Donkey'a i wejdź do budynku naprzeciwko. Zagraj na bongosach i wejdź do środka. Musisz ułożyć parami przyciski. Między ścianami poruszaj się za pomocą przycisków. Zadanie jest proste. Gdy zdobędziesz banana, przenieś się na arenę i weź koronę. Wyjdź.

● TINY(5): Przełącz się na Tiny i znajdź Kasplata, który jest w pobliżu obu domów. Załatw go i idź uściskać wuja Snide'a.

Skolekcjonuj wszystkie kolorowe banany i odwiedź Scoff n' Troff.

● BOSS: ponownie Army Dillo. Taktyka jest identyczna, ale zagrożenie trochę większe. Ale cóż, wszystko w twoich rękach.

DK ISLE

Idź do przedsionka Fungi Forest. Spójrz w górę, powinieneś zobaczyć grzyb. Strzel w niego tą postacią, którą wskazuje kolor. Gdy to zrobisz pojawi się pad. Użyj go na Chunky'm, a będziesz mógł przedostać się na arenę - zdobądź tam koronę.

FUNGI FOREST

● LANKY(5): Za dnia udaj się na polanę gdzie latałeś Diddy'm za sową. Skręć w lewo i podejdź do królika. Stań na padzie i zagraj. Pogadaj z królikiem i wygraj wyścig. Ponownie zagraj na padzie i znowu obudź długouchego. Ponownie z nim wygraj, jednak tym razem skorzystaj z beczki przyspieszającej. W nagrodę banan.

● CHUNKY(5): Jako Chunky idź do młyna i rozwal drewniane drzwi. W środku podnieś metalową beczkę i przetransportuj ją do maszynowni. Tam połóż ją na taśmie. Gdy wybuchnie obok znajdziesz następną beczkę. Też ją wysadź. Potem jeszcze jedną i banan jest twój. Wypad.

DK ISLE

● TINY(5): Przełącz się na Tiny i idź do siedziby K. Roola. Obejdź statek i znajdź pad Tiny. Teleportuj się i zagraj na saksofonie aby dostać banana. Następnie zrób zdjęcie wróżce. Na jednej z wysepek powinna pojawić się beczka Chunky'ego.

● CHUNKY(4): Znajdź beczkę i wskocz do niej (jest na wyspie, gdzie złapałeś pierwszą wróżkę). Jako gigant idź na wyspę z namalowanym X i nadepnij na nią. Rozwalisz wielki głaz kryjący banana.

● LANKY(4): Idź do Lumsy'ego i daj mu klucz. Następnie wskocz do beczki Lankiego i nadepnij przycisk. Powinieneś zdążyć do banana.

● LANKY(5): Wskocz do wielkiej armaty. Przełącz się na Chunky'ego, podnieś wielki głaz po czym przełącz się na Lanky'ego i skorzystaj z pada. Wskocz do beczki i wygraj w Searchlight Seek.

● DIDDY(4): Przełącz się na Donkey'a i znajdź bramkę, którą otworzysz strzałem w przycisk. Jako Diddy zmolestuj uwolnionego Kasplata i na drodze wymiany z niejakim Snidem zdobądź banana. Wejdź do poziomu.

CREEPY CASTLE

● LANKY(1): Rozpocznij od zwiedzenia poziomu. Przede wszystkim udaj się na samą górę i zobacz gdzie jest siedziba Snide'a. Potem zejdź niżej i odwiedź Cranky'ego. Kup u niego miksturę pozwalającą Kongom wciskać czerwone pady. Teraz zejdź na sam dół, na najniższą półkę. Idź nią aż znajdziesz drewniane drzwi. Wejdź w nie i idź prosto, a potem w lewo. Dojdziesz do Funky'ego. Kup u niego rozszerzenie broni. Od teraz w trybie snajperskim możesz zoomować obraz. Przełącz się na Lanky'ego i znajdź mały grobowiec. Strzel w przycisk i zejdź na dół. Skręć w lewo i wskocz do beczki. Musisz dotrzeć za bramę w ciągu 13 sekund. Na padzie muzycznym - zagraj i po lianach dostań się do banana.

● TINY(1): Przełącz się na Tiny i w tym samym grobowcu znajdź przycisk z piórem. Strzel i zejdź na dół. Skręć w prawo, przeskocz nad rozpadliną i dojdź do brzegu jeziorka. Wciśnij przycisk i po dłoniach dostań się do banana.

● DIDDY(1): Wyjdź i przełącz się na Diddy'ego, zabij Kasplata kręcącego się w pobliżu i odnieś blueprints.

● DONKEY(1): Podejdź Donkeyem do wielkiej czaszki i strzel w przycisk z orzechem. Wejdź do środka i skręć w lewo, a potem w prawo. Dotrzesz do pomieszczenia z dźwigniami. Przyjrzyj się rysunkowi obok drzwi i poprzełączaj wajchy według schematu. Teraz musisz ukończyć podróż wózkiem z wynikiem 20 monet aby dostać banana.

● DIDDY(1): Przełącz się na małego i podejdź do czachy. Strzel w orzeszka i wejdź do środka. Skręć w lewo, a potem znowu w lewo. Dojdziesz do drzwi. Strzel z orzecha i wejdź do środka. Uderz z baranka w sarkofagi w kolejności numerycznej. Zdobędziesz banana.

● CHUNKY(1): Gorylem podejdź do czachy i strzel z ananasa. W środku skręć w prawo i otwórz kolejne drzwi. W jednym z sarkofagów znajdź beczkę. Wygraj w Searchlight Seek aby dostać banana.

● TINY(2): Wyjdź z budynku i idź cały czas w prawo. Na końcu skarpy powinieneś zobaczyć Kasplata. Wykończ go i przeskocz na platformę aby wziąć blueprints.

● DONKEY(2): Niedaleko startu jest drzewo, przy którym znajduje się pad. Wystrzel małpę w powietrze i wysadzaj się, aż dotrzesz do gwiazdy DK. Jeśli w nią trafisz, brama w drzewie podniesie się. Wejdź do środka, strzel w przycisk i idź przed siebie. Załatw Kasplata i masz już blueprints.

● DONKEY(3): Idź dalej aż wskoczysz do podziemnego jeziora. Tam wejdź na pływającą deskę i strzel fotkę wróżce. Następnie przejdź w tryb snajperski i zalicz wszystkie cele tak, aby woda podniosła się do poziomu banana. Wyjdź.

● CHUNKY(2): Jako Chunky wejdź do drzewa i strzel w przycisk z ananasem, przejdź korytarzem i na rogu przejdź w tryb snajperski. Twoim celem jest przycisk po przeciwnej stronie. Po trafieniu możesz wejść do beczki i zagrać w Beaver Bother aby dostać banana.

● TINY(3): Wejdź na górę i znajdź okratowane wejście z dziurą. Wejdź do środka i jako Tiny skręć w pierwszy korytarz w lewo. Przeskocz nad rozpadliną i wskocz do beczki. Zagraj w Teetering Turtle Trouble aby dostać banana.

● CHUNKY(3): Przełącz się na goryla i znajdź sklep Candy w pobliżu. Kup usprawnienie instrumentów i znajdź Kasplata z zielonymi włosami. Zgarnij blueprints. Skorzystaj z drugiego wyjścia. Znajdziesz się w wodzie. Wyskocz na brzeg i zaznacz wszystkie pięć teleportów.

● TINY(4): Przejdź przez most i idź w górę. Po drodze zaznaczać teleport "2" i trzy koło Cranky'ego. Następnie idź wyżej aż dojdziesz do teleportu "4". Wskocz do beczki Tiny, i jako mała wskocz na grzyb. Wybij się z niego i wskocz na metalowy komin. Wejdź do środka i wybij wszystkie muchy aby dostać banana.

● LANKY(2): Teleportuj się na dół i przełącz się na Lanky'ego. Skorzystaj z dwójki i idź aż napotkasz Kasplata z niebieskimi włosami. Zabij go i złóż wizytę Snide'owi.

● DIDDY(2): Przełącz się na małego i koło teleportu "2" wskocz do beczki. Poleć na sam szczyt zamku, gdzie znajdziesz beczkę. Zagraj w Big Bug Bash aby dostać banana. Rozejrzyj się też - jest tu siedziba Snide'a.

● LANKY(3): Podejdź do wieży i naciśnij przycisk Lanky'ego. W środku zabij potwory aby pojawił się pad. Następnie traf w trzy przyciski na ścianach. Wskocz na pad i wleć w ciąg powietrza tak, aby wyniósł cię aż do beczki. Zagraj w Beaver Bother aby dostać banana.

● LANKY(4): Teraz zejdź do teleportu "4". Naciśnij przycisk Lanky'ego i wejdź do środka. Poprzez labirynt musisz dostać się do banana. Jeśli chcesz żeby było łatwiej, to po lewej stronie jest przyspieszająca beczka. Gdy zdobędziesz banana pojawi się pad na arenę. Skorzystaj z niego aby wygrać koronę.

● CHUNKY(4): Przełącz się na goryla i idź do teleportu "3". Ruszaj w górę, aż znajdziesz pad Chunky'ego. Naciśnij go i wejdź do środka. Idź przed siebie i drzwi otwórz strzałem w przycisk. W pomieszczeniu z posągami uderz w przełączniki w kolejności od lewej do prawej. Następnie przenieś głaz na przycisk w podłodze i zabierz z otwartych ust banana.

● CHUNKY(5): Koło teleportu "4" wyważ pięścią drzwi i wejdź. Rozwal skrzynie ze znakiem zapytania i skorzystaj z pada. Gdy zostaniesz niewidzialny, nietoperze staną się uchwytne. Zestrzel je i zdobądź banana.

● DIDDY(4): Od teleportu "4" idź w górę. Przełącz się na małego i naciśnij przycisk z jego wizerunkiem. Wejdź do zamku i w wielkiej sali rozwal wrogów, wtedy pojawi się beczka. Skorzystaj z niej aby się wznieść. Zapal świeczki i wskocz do bonusowej beczki. Zagraj w Minecart Mayhem aby dostać banana.

● TINY(5): Wyjdź Diddy'm i przełącz się na Tiny. Wejdź w te same drzwi i w sali balowej skorzystaj z pada aby się przenieść. W nowym pomieszczeniu zrób zdjęcie a potem, na dachu, skorzystaj z pomniejszającej beczki. Wejdź do domku i wygraj wyścig z Kremlingiem zbierając 10 monet. W pokoju jest jeszcze jeden pad. Przenosi do pomieszczenia z kolorowymi bananami. Wyjdź na zewnątrz.

● DONKEY(4): Przełącz się na małpę i skorzystaj z teleportu "1". Wejdź przez dziurę w kracie i idź naprzód. Skręć w lewo i udaj się tam gdzie jeszcze nie byłeś. Podejdź do przycisku Donkey'a i otwórz drzwi. Na ziemi znajdują się puzzle. Musisz ułożyć z nich podobiznę małpy aby dostać banana.

● LANKY(5): Przełącz się na Lanky'ego i znajdź jego przycisk. Przejdź przez otwarte drzwi. Aby dostać się do banana musisz skorzystać z trzech padów.

● DIDDY(5): Przełącz się na małego i otwórz jego drzwi. Strzel w przycisk na drugim końcu sali, a opadną łańcuchy. Za ich pomocą dostaniesz się do banana.

● DONKEY(5): Przełącz się na małpę. Na szczycie zamku znajdziesz przycisk Donkeya. Pobiegnij niżej i po chmurach dostań się do biblioteki. Najpierw wykończ potwory aby pojawił się przycisk. Następnie, już w innym pomieszczeniu, skorzystaj z beczki aby dostać się do banana.

Upewnij się, że masz 400 kolorowych bananów i zmierz się z bossem.

● BOSS: to 2D K Rool. Musisz wyczuć na której flance się pokaże i wskoczyć do odpowiedniej armaty by go trafić. Jeśli chybisz - stracisz postać, a masz ich tylko pięć.

DK ISLE

● CHUNKY(5): Oddaj Lumsy'emu przedostatni klucz. Teraz skorzystaj z teleportu Tiny, który przeniesie cię na samą górę. Przeskocz do paszczy i wejdź do środka. W przedsionku, jako Donkey (w trybie snajperskim) strzel w przycisk. Przełącz się na Chunky'ego i po lianach przeskocz do beczki. Zalicz Kremling Kosh.

● DONKEY(5): Załatw Kasplata - jest obok beczki. Teraz wejdź do ostatniego poziomu.

HIDEOUT HELM

Jest to szczególny poziom. Nie ma tu ani bananów ani innych znanych ci przedmiotów. Wszystko co musisz zrobić to dostać się do klucza w odpowiednim czasie. Ten limit to 10 minut plus ilość blueprintsów, które dałeś Snide'owi. Jeśli szedłeś wraz moim opisem, powinieneś mieć 55 minut. To wystarczy. Najpierw dotrzyj do pomieszczenia ze szklanymi szybami. Wędrówka nie jest trudna. Jeśli nie możesz gdzieś przejść, użyj znanych ci zdolności. Jak już znajdziesz się we wspomnianym pomieszczeniu, Donkey'em przełącz wajchę, a następnie przeleć Diddym przez wszystkie gwiazdy DK. Pojawią się pady - każda z postaci musi odegrać melodię na swoim. Do niektórych padów drogę utoruje Chunky. W każdej z komnat są dwie beczki a w nich mini gry. Po ich ukończeniu dostaje się specjalny banana medal. Oto zadania dla poszczególnych postaci:

● 1. DONKEY: lewa - traf w trzy cele, prawa - zabij 18 potworów w 30 sekund.

● 2. CHUNKY: lewa - rozwal skrzynie i znajdź Kremlinga, prawa - wykończ 5 wrogów.

● 3. TINY: lewa - przeskocz przez wszystkie gwiazdy nie dotykając ziemi, prawa - wybij się z grzybka i traf w gwiazdę DK.

● 4. LANKY: lewa - znajdź przycisk i dotrzyj do mety, prawa - zabij trzy roboty.

● 5. DIDDY: lewa - zabij właściwego Kremlinga. Rozpoznasz go po sygnale jaki wyda ginąc. Potem naciśnij przycisk. Prawa - traf w trzy cele z powietrza i naciśnij guzik na ziemi.

Gdy wykonasz ostatnie zadanie czas się zatrzyma. Spokojnie wleć Diddym na szczyt wieży i zdobądź ostatnią koronę na arenie. Następnie wejdź w drzwi z namalowanym K. Roolem (jeśli masz Nintendo Coin i Rare Coin możesz odebrać klucz do bossa i zrobić zdjęcie dwóm wróżkom). Wyjdź.

DK ISLE

● TINY(6): Jako Tiny odwiedź wróżkę i jeśli masz 20 zdjęć dostaniesz szóstego banana. Idź do Lumsy'ego i oddaj ostatni klucz.

● DIDDY(5): Zanim stoczysz ostateczną bitwę udaj się do beczki Diddym i wznieś się nad wyspę. Powinieneś znaleźć ostatnią beczkę we włosach Donkey'a. Zagraj w Peril Path Panic i zainkasuj banana. Teraz ruszaj do statku i wejdź do dziury. Główny boss, po tym co przeszedłeś, to pestka. Jednak aby go pokonać, będziesz musiał walczyć każdą z postaci.

MINI-GRY

Poniżej objaśnienie wszystkich minigier:

● Batty Barrel Bandit: Prosta gra, pociągając za dźwignię w odpowiednim momencie musisz zatrzymać się na bananie.

● Beaver Bother: Jako krokodyl musisz zagonić wszystkie stworzenia do dziury. Zrobisz to strasząc je warczeniem i klapaniem. W końcowych etapach ta gra jest dosyć trudna.

● Big Bug Bash: Musisz upolować wskazaną ilość much. Nie strzelaj łapką na oślep. Zawsze gdy mucha spokojnie lata przymierz samym końcem, a spokojnie trafisz.

● Busy Barrel Barrage: Musisz zabić wrogów zanim oni to zrobią. Niestety możesz się tylko obracać. Najlepiej prowadzić ogień zaporowy.

● Krazy Kong Klamour: Musisz strzelać melonami w taki sposób, aby jak najszybciej trafić w złotego banana. Nie wolno ci chybić, gdyż któryś z Kongów ucierpi.

● Kremling Kosh: Musisz trafić w określoną liczbę Kremlingów. Najlepiej jest mashować. Im szybciej będziesz strzelał, tym większe szanse.

● Mad Maze Maul: Musisz pokonać określoną ilość wrogów i dotrzeć do mety.

● Minecart Mayhem: Jeżdżąc po torach nie możesz zderzyć się z wagonikiem. Tor możesz zmieniać w określonych miejscach.

● Peril Path Panic: Strzelając z melonów musisz ocalić wróżki. Mashuj i strzelaj wszędzie jak tylko możesz najszybciej.

● Searchlight Seek: Musisz odnaleźć w ciemności krokodyla i zabić go za pomocą melona. Gdy namierzysz potwora, strzelaj przed niego - melon wolno leci.

● Speedy Swing Sortie: Musisz zebrać wszystkie monety skacząc po lianach.

● Splish-Splash Salvage: Nurkując musisz zdobyć 9 monet.

● Stash Snatch: Musisz znaleźć sześć monet, a potem jeszcze wyjście.

● Stealthy Snoop: Musisz dotrzeć do mety niezauważonym. Po prostu nie wolno wejść w snop światła.

● Teetering Turtle Trouble: Musisz ocalić żółwie. Strzelaj jak najszybciej i gdzie popadnie - łatwa gra.

Amerzone

Poniższy opis to najprostsza i najkrótsza droga do szczęśliwego końca tej zabawy!

txt: Anek

ROZDZIAŁ 1

Po tym, jak już wysłuchasz, co ma do powiedzenia listonosz, skieruj się w stronę latarni morskiej. Wyjmij list ze skrzynki przy bramie i weź go do Valembois. Teraz do domu - po lewej stronie, przy rowerze, leży drewniany młotek. Wejdź po schodach i posłuchaj, co powie ci Valembois (zaraz potem umrze, więc lepiej słuchać uważnie). Po lewej stronie jest telefon, wykręć numer, który zapisany jest w liście (03 46 52 81 79) i porozmawiaj z człowiekiem, który się odezwie. Dowiesz się od niego, dlaczego Valembois nie pojechał na wyprawę. Po rozmowie przeszukaj biurko, przy którym siedzi niedoszły podróżnik - znajdziesz kolejny list. Wejdź po schodach na antresolę i zabierz ze stołu dziennik. Teraz na drabinę po prawej - na balkoniku czeka kolejny list. Zejdź na parter i otwórz klapę w podłodze. Po prawej stronie masz włącznik światła. Idź prosto, dopóki nie dotrzesz do trzecich z kolei schodów. Teraz w prawo - jesteś w pokoju z komputerem. Aby go włączyć, naciśnij guzik na ścianie i guzik na prawo od ekranu. Włóż dyskietkę, naciśnij "load" i wpisz datę urodzenia Valembois jako hasło (jest zapisana w dzienniku). Teraz drzwi przy trzecich schodach są otwarte, przejdź przez nie. Na podłodze po prawej stronie zobaczysz coś, co przypomina wielką puszkę. Wejdź do windy i włóż klucz w dziurę na dole po prawej stronie. Teraz machnij dźwignią, żeby winda ruszyła. Odwróć się - masz przed sobą zamurowaną ścianę - użyj młotka, aby stworzyć przejście. Idź korytarzem. W pokoju na końcu zobaczysz jajko. Po lewej masz dźwignię - użyj jej, żeby przenieść jajko do drugiego pomieszczenia. Aby się tam dostać, musisz wrócić do windy. Wróć do punktu wyjścia windy, znów użyj dźwigni - winda zjedzie niżej. Wyjdź przez drzwi na wprost; teraz prosto schodami i przez drzwi na prawo, do przodu, w prawo, do przodu... przed tobą powinna być winda. Pociągnij za dźwignię, teraz jajko znajduje się w pojeździe. Teraz idź po prawej stronie pojazdu, dopóki nie staniesz przed kolejną windą. Wjedź jeden poziom do góry - przez teleskop znajdujący się tam powinieneś widzieć ptaki odlatujące pod kątem 140 stopni (to ważne!) Wróć do pojazdu i wejdź do niego po prawej stronie. Włóż dyskietkę, wybierz opcję "samolot". Kiedy spyta się o dane, podaj liczbę powstałą po dodaniu 140 stopni i numeru na stronie 4 dziennika. Teraz machina powinna ruszyć... Jeśli nie, odpal ją używając przycisku po prawej stronie ekranu.

ROZDZIAŁ 2

Wyjdź ze statku i porozmawiaj z człowiekiem stojącym na brzegu, opowie ci o wielorybie uwięzionym pod wodą. Idź w prawo, w stronę wraku - to bar. Znajdziesz tam akwalung i nóż (spójrz na tarczę do gry w strzałki). Wyjdź i kieruj się dalej w głąb wyspy, zatrzymaj się przy zbiorniku na benzynę stojącym przy szopie. W szopie znajdziesz kanister i klucz płaski. Nabierz benzyny i wlej ją do baku swojego pojazdu (wlew paliwa masz po lewej od jajka). Teraz idź w kierunku czegoś, co wygląda na młyn. Nie wchodź do środka - znajdź dźwignię i pociągnij za nią. Teraz wejdź po schodach i odwróć się - po lewej stronie jest koło, którym trzeba zakręcić. Na podłodze leży wąż gumowy, podłącz do niego akwalung, po czym użyj klucza płaskiego, żeby podłączyć dopływ wody. Teraz odwróć się w kierunku budynku. Klikając na akwalung zejdziesz pod wodę - kiedy zobaczysz butelkowaty kształt na dnie, użyj na nim noża, to uwolni rybkę. Idź pochwalić się człowiekowi na nabrzeżu - teraz opowie Ci o skrzyni ukrytej gdzieś na wyspie i obdaruje kluczami do niej. Skrzynia jest po drugiej stronie wyspy - idź, dopóki nie dojdziesz do urwiska z biegnącą przezeń ścieżką. Na końcu drogi czeka skrzynia z dyskietką w środku. Wróć do pojazdu, uruchom komputer, wybierz tryb "uchwyt" i popchnij dźwignię przy ekranie. Teraz do akwalungu - musisz znaleźć uchwyt pod wodą. Przyczep do niego stary pojazd Valembois, który zatonął w tych okolicach wiele lat temu i wracaj do pojazdu. Podnieś dźwignię i wróć pod wodę. Sprawdź numer na komputerze, wróć do swojego pojazdu, włóż dyskietkę, wstukaj numer i wybierz tryb "helikopter".

ROZDZIAŁ 3

Wyjdź ze statku i idź dopóki nie znajdziesz skrętu w prawo, tuż przez bramą. Idź ścieżką w dół - jesteś na cmentarzu. Porozmawiaj z księdzem a on da ci klucz do bramy. Wejdź przez bramę i idź na drugą stronę wioski - spotkasz człowieka... Oops, budzisz się w więzieniu. Użyj kubka, zęby złapać robaka ze ściany. Przyjrzyj się szparze na dole drzwi, wypuść robaczka w kierunku butelki tequili i obserwuj skutki. Teraz masz klucze pod drzwiami. Po prawej stronie powinien stać jeep. Weź linę i kanister; teraz skieruj się w kierunku studni. Przyczep linę do studni i zejdź po niej. Trzy razy do przodu - po prawej stronie leży miecz, zabierz go i idź dalej prosto, dopóki nie zobaczysz drabiny. Wejdź po niej - jesteś w kościele. Porozmawiaj z księdzem (podobnie jak przy rozmowie z Valembois, słuchaj uważnie, bo to ostatnie słowa, jakie wypowie). Teraz znajdź biblię i odwracaj strony, dopóki nie znajdziesz klucza, ten klucz otwiera złotą szafkę na ołtarzu - w środku jest dyskietka i kolejny list. Wróć się i zejdź po drabinie; idź dalej, dopóki nie zobaczysz statui po jednej stronie a bramy po drugiej. Włóż miecz w rękę statui, to otworzy bramę. Wyjdź przez nią, wejdź po drabinie - jesteś w szopie. Opuść ją, wyjdź z cmentarza i skieruj się w stronę pojazdu. Włóż dyskietkę, uruchom program "żeglowanie" i odpłyń.

ROZDZIAŁ 4

Wyjdź na prawą stronę - jesteś na niewielkim nabrzeżu z chatką. Zabierz z niej wszystko, po wyjściu skieruj się ścieżką w lewo, aż do następnej chatki. Przeszukaj ją i wracaj do pojazdu. Dotrzesz do miejsca, gdzie na blokujące drogą stworzenia musisz po prostu... zatrąbić. Idź dalej - bawoły zepsują ci silnik. Skręć w lewo i skieruj się do przodu, wtedy komputer powie ci o uszkodzeniach. Spróbuj przyczepić chwytak do skał i tak się poruszaj. Dotrzesz wreszcie do miejsca z bawołem w wodzie. Rzuć w niego chwytakiem. Teraz widzisz coś, czego można by się złapać, ale chwytak nadal jest przyczepiony do bawoła... Wyjdź zatem z pojazdu i idź naprzód aż do skrętu w lewo. Dotrzesz do dżungli - teraz musisz znaleźć broń z pociskami usypiającymi. Idź cały czas prosto i na rozwidleniu skręcaj w prawo. Kiedy zdobędziesz broń, wróć do pojazdu i strzel do zwierzaka. Teraz możesz zabrać chwytak. Wsiądź do pojazdu i kontynuuj przejażdżkę. Teraz drogę zastąpią Ci jakieś złośliwe pokraki rzucające w ciebie twoim własnym chwytakiem. Trzeba się z nimi rozprawić... Wyjdź z pojazdu i idź ścieżką, aż dotrzesz do gniazda pszczół. Na ziemi leży kijek i większa gałąź, użyj ich razem, aby rozpalić ogień i podstaw go pszczołom. No, teraz już spokojnie można wsiąść do pojazdu.

ROZDZIAŁ 5

Zabierz jajko i wysiądź z pojazdu, skręć w lewo i skieruj się w stronę wioski. Znajdź chatę z biurkiem i tylnym wyjściem. W szufladzie biurka znajdziesz kolejną dyskietkę. Wyjdź przez tylne drzwi, po lewej stronie rośnie drzewo. Zrzuć kokosa i podnieś go. Idź dalej, skręć w lewo i dalej prosto aż do jaskini, teraz znowu prosto i spójrz w dół. Podnieś czerwonego robaczka i idź dalej, dojdziesz do drabiny. Wejdź po niej - przed tobą jest koło otwierające śluzę, obróć je. Wróć do wioski droga po prawej, niedaleko jaskini nazrywaj trochę kwiatów. Wejdź do wioski, znajdź maszynę z młotem - użyj jej do stłuczenia swojego kokosa i zabierz miseczkę z pastą. W drugą maszynę włóż kwiaty i zabierz drugą miseczkę z pastą. Teraz znajdź kobietę i daj jej kolejno: jajko, zieloną pastę, białą pastę i robaczka. Po odprawieniu przez nią rytuału zabierz jajko, wsadź je z powrotem na miejsce w pojeździe. Skręć w prawo, idź prosto, znowu w prawo... wąż siedzi na dźwigni. Jak tylko go dotkniesz, kobieta go zawoła będzie można pociągnąć za dźwignię. Wejdź do pojazdu, idź do przodu i uruchom windę. Zwróć się w lewo i pociągnij za dźwignię, a po chwili za kolejną.

ROZDZIAŁ 6

Znajdź i zabierz jajko i skieruj się do drabiny prowadzącej do chatki na drzewie. Znajdziesz tam torbę, zabierz ją. Zejdź na bagna i kieruj się w stronę słupa z czymś dziwnym na górze. Przyjrzyj się temu czemuś - wystają z niego trzy szczeble. Weź torbę i dotknij trzeciego szczebla, w oddali zobaczysz zwierzę podobne do żyrafy. Skieruj się w te stronę, znajdziesz drugi słup. Tym razem dotknij drugiego szczebla i znowu zobaczysz to zwierzę. Niestety, musisz iść nieco dłuższą drogą, ale nie aż do twojego pojazdu. Wystarczy, że cofniesz się do przejścia, skręcisz w lewo, trzy razy prosto, spotkasz żabę. Wybierz ścieżkę między dwoma drzewami idź do przodu 9 razy. Dojdziesz do zniszczonej chaty przy słupie, dotknij trzeciego szczebla; to przywoła niby-żyrafy. Wsiądź na tę po prawej, idź prosto, wejdź po drabinie i dojdź do mostu linowego. Przekrocz go.

ROZDZIAŁ 7

Idź cały czas prosto, aż dotrzesz do świątyni, porozmawiaj z generałem i kiedy przestanie dawać oznaki życia, zabierz mu jego medale. Skręć w lewo i wykonaj pełny obrót kołem na ścianie. Wyjdź ze świątyni i zejdź po schodach. Zobaczysz otwarte drzwi, przejdź przez nie i idź w lewo, znajdziesz maszynę do wytłaczania - włóż tam medale. Teraz masz do dyspozycji klucz - użyj go w dziurce od klucza po lewej stronie na końcu pomieszczenia. Teraz wejdź po schodach, skręć w lewo i usiądź w szybowcu. Rozbijesz się o krater wulkanu. Skręć w lewo i idź dwa razy do przodu, skręć w lewo, a znajdziesz się przed jaskinią. Wejdź tam i zobaczysz coś jakby tron. Połóż na nim jajko, po chwili zabierz je i wyjdź. Idź dalej w lewo, po chwili zobaczysz coś, co wygląda jak martwy ptak. Zabierz go ze sobą i idź dalej w lewo, dopóki nie dotrzesz do cypelka wchodzącego głębiej w lawę. Połóż jajko, na nim ptaka... i oto udało ci się osiągnąć cel.

Alexi Lalas Soccer

Team Brazylii z 1970 roku
Na ekranie wyboru zespołu wciśnij R1, R1, R1, Prawo.

Cyber Tiger

Trasa Badlands
Na ekranie wyboru trasy wciśnij Kółko, a następnie jako hasło wpisz HARESO.

Trasa Canyons
Na ekranie wyboru trasy wciśnij Kółko, a następnie jako hasło wpisz NAMOPI.

Trasa Sawgrass
Na ekranie wyboru trasy wciśnij Kółko, a następnie jako hasło wpisz SECARE.

Trasa Summerlin
Na ekranie wyboru trasy wciśnij Kółko, a następnie jako hasło wpisz PORASO.

Fighting Force 2

Na ekranie z napisem "Press Start" wciśnij i przytrzymaj L1 + L2 + R1 + Trójkąt + X + Lewo. Następnie wybierz "Start Game" oraz level. Gdy gra się rozpocznie będziesz nietykalny i nie braknie ci amunicji. **Uwaga : Po wpisaniu kodu nie możemy save'ować. Coś za coś.**

South Park Chef's Luv Shack

Lepszy układ mini - gierek
Graj Cartmanem jeśli chcesz zobaczyć Rodeo oraz Beefcake - tylko nim możesz w nie zagrać...

Animacja w Beefcake
Zjedz każdą puszkę Weight Gain 4000 w mini - grze Beefcake, aby zobaczyć bonusową animację na końcu...

Pong

Odblokowanie pierwszego etapu
Na ekranie wyboru strefy zapauzuj grę, wciśnij L1, R1, L1, R1, a następnie kontynuuj zabawę.

Odblokowanie drugiego etapu
Na ekranie wyboru strefy zapauzuj grę, wciśnij L2, R2, L2, R2, a następnie kontynuuj zabawę.

Odblokowanie trzeciego etapu + bonus stuph...
Na ekranie wyboru strefy zapauzuj grę, wciśnij L1 + R1 + L2 + R2, a następnie kontynuuj zabawę. Wpisując ten kod odkrywasz też ukryte dotąd power-up'y oraz trzy czarno - białe wersje Ponga (dla staroszkolnych graczy).

Street Fighter Ex Plus Alpha 2

EX menu
Podświetl "Options" w menu głównym, a następnie przytrzymaj Select i wciśnij Start.
Uwaga: Kombosy wykonujemy w trybie practice (tak, wiem, że wy wiecie, ale no... zdarzają się wyjątki).

Maniac mode
Wykonaj wszystkie kombosy Bisona, aby odkryć "Maniac mode".

Garuda
Wykonaj wszystkie kombosy M. Bisona. Następnie zaliczaj kolejne kombosy Bisona do momentu, gdy ukaże się informacja o odblokowaniu ukrytego wojownika.

Shadow Geist
Wykonaj wszystkie kombosy Garudy. Jeśli zrobisz to poprawnie, pojawi się adekwatna informacja.

Kairi
Zalicz wszystkie komba Geist. Jeśli zrobisz to poprawnie, gra poinformuje cię o odkryciu nowego zawodnika...

Hayate
Zalicz kombosy Kairi. Reszta - jak wyżej.

Bonusowe tryby gry
Wykonaj wszystkie komba Hayate. Gdy to zrobisz, uzyskasz dostęp do "Extra Bonus Game Mode", gdzie znajdziesz kilka co najmniej ciekawych trybów gry...

NBA Courtside 2

Bonusowe zespoły
Wybierz opcję "Pre-Season" w głównym menu. Następnie przytrzymaj L i wciśnij A. Teraz wciskając Prawo masz dostęp do zespołów: Nintendo Gamers, Nintendo Plumbers oraz Left Field Lefties (poezja).

Głowy ufoków
W menu głównym wstukaj C-Góra, C-Dół, C-Lewo, C-Prawo, Start, Start, A, B, A, R, Z. Teraz wciśnij B aby wrócić do menu głównego, wpisz kod na Bonusowe zespoły i wybierz team Left Field Lefties.

Mali gracze
W menu głównym wystukaj C-Prawo, C-Prawo, B, R, R, C-Dół, Góra, Dół, C-Góra, A, Z.

Duże głowy
Zapauzuj grę i wciśnij kolejno Prawo, Prawo, Lewo, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z.

Disco mode
Zapauzuj grę i wciśnij A, C-góra, Dół, Góra, C-Dół, R, R, B, C-Prawo, C-Prawo, Z.

Klonowanie zespołów
Na ekranie wyboru zespołów wciśnij osiem razy C-Góra. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, usłyszysz dźwięk odbijającej się piłki. Następnie wciśnij odpowiednią ilość razy C-Dół, aby stworzyć zespół składający się z klonów wybranego zawodnika. Oto i "tim membersi" (w nawiasie wymagana liczba "wciśnięć" C-Dół):
Kobe Bryant (3)
Ken Griffey Jr. (4)
Random NBA player (5)
Minoru Arakawa (Nintendo) (10)
Tim Bechtel (Nintendo) (11)
Steve Bolender (Nintendo) (12)
John Brandwood (Left Field) (13)
David Bridgham (Nintendo) (14)
Scott Bush (Left Field) (15)
Marc Doyal (Nintendo) (16)
Mike Fukuda (Nintendo) (17)
Jeff Godfrey (Left Field) (18)
Ken Griffey Jr. (Homerun Hero) (19)
Roger Harrison (Nintendo) (20)
Chick Hearn (Voice of Lakers) (21)
Robert Hemphill (Left Field) (22)
Jim Holdeman (Nintendo) (23)
Mike Knauer (Left Field) (24)
Kevin Kraus (Nintendo) (25)
Chris Lamb (Left Field) (26)
Michael Lamp (Left Field) (27)
Stu Lantz (Lakers Announcer) (28)
Howard Lincoln (Nintendo) (29)
Ken Lobb (Nintendo) (30)
James Maxwell (Left Field) (31)
Umrao Mayer (Left Field) (32)
Arnie Myers (Nintendo) (33)
Dan Owsen (Nintendo) (34)
Colin Palmer (Nintendo) (35)
Tom Prata (Nintendo) (36)
Ed Ridgeway (Nintendo) (37)
Henry Sterchi (Nintendo) (38)
Noah Stein (Left Field) (39)
Faran Thomason (Nintendo) (40)
Gail Tilden (Nintendo) (41)
Russell Truelove (Left Field) (42)
Erich Waas (Nintendo) (43)
Phil Watts (Left Field) (44)
Armond Williams (Nintendo) (45)

Inny kąt kamery podczas powtórek
Wciśnij B podczas replay'a.

Klon Michaela Jordana
Jeśli chcecie mieć tego koleżkę w swoim składzie, podaję jego "parametry" (czyli sposób w jaki należy wypełnić tabelę w opcji Create Player):
First name: Michael, Last name: Jordan, Age: 35, Years pro: 13, Jersey Number: 23, Height: 6'6, Weight: 215, Position: Guard, Head: 7, wszystkie współczynniki na maksimum.

Armorines Project S.W.A.R.M.

Zapauzuj grę i wybierz opcję "Cheats" w menu głównym. Teraz wybierz "Enter Cheat" i wpisz jeden z poniższych kodów:

Cheat mode : GOLDENPIE
Wybór etapu : SKIPPY
Nietykalność: GODLY
Wszystkie bronie: LOADED
Nieskończona ilość amunicji: SORTED
Granie bez tekstur: SKETCHY
Szybkie bieganie: SONIC
Panna w trybie multiplayer: GODDESS
Hive Guard : LEGGY
Volcano Guard: RUBBER
Egypt Fodder: CLAW
Hive Fodder: UGLY

Hasła do kolejnych misji

Misja	Hasło
2	PNTNNP
3	NGMLQP
4	SPLGZW
5	DQRFKW
6	PSQQLW
7	NBGJVX
8	VKPDMX
9	SDKNSX
10	PVBWGJ

Nuclear Strike 64

Nietykalność
Wpisz CPPLM jako hasło.

Osłony silniejsze o 50%
Wpisz PCPNL jako hasło.

Poczwórna moc broni
Hasło brzmi BDGFK.

Earthworm Jim 3D

Mini - Jim
Na tytułowym ekranie przytrzymaj Z i wciśnij C-góra, C-Dół, Lewo, a następnie rozpocznij grę.

Turok: Rage Wars

Cheat menu
Na ekranie tytułowym wciśnij Z, aby wyświetlić Cheat menu. Zgromadź w sumie 2000 fragów, aby odblokować wszystkie opcje w tym menu. Można jednak znacznie przyśpieszyć ten proces. Wystarczy zasave'ować zawodnika mającego na koncie 500 fragów w czterech slotach. Jak wiecie 4*500 = 2000. Teraz wystarczy wgrać wszystkich 4 killerów...

Bonusowe postacie w trybie multi
Prosta sprawa - wystarczy skończyć single player trail mode Turokiem, a później każdym na nowo odkrytym "zawodnikiem".

Tom Clancy's Rainbow Six

Wybór etapu
Wpisz VZRFTMQ2G8SQ jako hasło na poziomie trudności "recruit".
Wpisz FZJFTMR2G8RQ jako hasło na poziomie trudności "veteran".

Kody do kolejnych leveli

Etap	Recruit	Veteran
2 Red Wolf	12D1S2Q22MQQ	1ZL1S2RF2MQQ
3 Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ	BJJBC3RF25QQ
4 Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ	BZJBSMRF28RQ
5 Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ	CZBCS5RFFMRQ
6 Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ	DJBDCYRFF5RQ
7 Lion's Den	T2TT68QGF!WQ	?
8 Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ	LZBDS8R2F8RQ
9 Lone Fox	52T572Q4G4SQ	MJB2D1R2G2RQ
10 Black Star	VJVVLJQGGWSQ	2ZB2T2R2GMQQ
11 Wild Arrow	VZVVXMQ26!SQ	FJJFD3R2G5RQ
12 Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ	FZJFTMR2G8RQ

Marvel vs Capcom

Jest kupa bonusowych postaci. oto jak się do nich dobrać...

Lilith
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Zangiefa, a następnie wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Góra, Góra, Góra, Prawo, Lewo, Dół, Dół, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Lewo, Dół, Dół, Dół, Dół, Prawo, Dół.

Roll
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Zangiefa, a następnie wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Prawo, Góra, Góra, Prawo, Prawo.

Gold War Machine
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Zangiefa, a następnie wciśnij Lewo, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Góra, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Dół, Dół, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Lewo, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Góra, Góra, Góra.

Shadow Lady
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Morrigan, a następnie wciśnij Góra, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Góra, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Lewo, Lewo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Lewo, Lewo, Dółx5.

Czerwony Venom
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Chun-Li, a następnie wciśnij Prawo, Dół, Dół, Dół, Dół, Lewo, Góra, Góra, Góra, Góra, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Lewo.

Pomarańczowy Hulk
Na ekranie wyboru zawodnika podświetl Chun-Li, a następnie wciśnij Prawo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Dół, Dół, Lewo, Lewo, Góra, Góra, Góra, Góra, Dół, Dół, Prawo, Prawo, Góra, Góra, Dół, Dół, Dół, Dół, Góra, Góra, Góra, Góra, Lewo, Góra.

Evil Ryu
Podczas walki wciśnij Dół, Dół-Tył, Tył, Najmocniejszą pięść. Uwaga: musisz mieć combo bar co najmniej na 1 poziomie.

Red Ryu (Ken)
Podczas walki wciśnij Dół, Dół-Tył, Tył, Średnia pięść. Uwaga: jak wyżej.

Normalny Ryu
Dół, Dół-Tył, Tył, Szybka pięść. Uwaga: Jak wyżej.

Resident Evil: Code Veronica Demo

Nieskończona ilość amunicji
Na ekranie wyboru przedmiotów wciśnij: Góra, Góra, Dół, Dół, Lewo, Prawo, Lewo, Prawo, R.

Re-Volt

Wszystkie trasy
Wpisz TRACKER jako imię.

Wszystkie auta
Wpisz CARNIVAL jako imię.

Przełączania się przez bronie
Wpisz SADIST jako imię, a następnie wciśnij L + R podczas gry.

Slave Zero

Nietykalność
Podczas gry w trybie single player wciśnij L + R + B na drugim kontrolerze. Aby wyłączyć cheata, powtórz czynność.

Maksimum zdrowia i amunicji
Podczas gry w trybie single player wciśnij L + R + X na drugim kontrolerze.

Włączanie/ wyłączanie sztucznej inteligencji przeciwników
Podczas gry w trybie single player wciśnij L + R + A na drugim kontrolerze.

Tarzan

Cheat mode
W głównym menu wciśnij Lewo, Lewo, Prawo, Prawo, Góra, Dół, Lewo, Prawo, Góra, Góa, Dół. Pod opcją Load Game pojawi się Cheat Menu.

Nieskończone życia i inne
Uaktywnij poprzedni kod.Wejdź do cheat menu i wciskaj: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Teraz rozpocznij normalnie grę, a gdy ją zapauzujesz powinno pojawić się dodatkowe menu.

40 Winks

Wszystkie dreamkeys'y
Zapauzuj grę w "the house hub", przytrzymaj Select i wstukaj: Kółko, L1, L2, L1, L2.

Wszystkie winksy
Zapauzuj grę w "the house hub", przytrzymaj Select i wciśnij Lewo, Dół, Prawo, Prawo, Prawo.

Reszta śmieciuszków
Zapauzuj grę w dowolnym miejscu, przytrzymaj Select i wstukaj: Dół, R2, L1, Góra, R2.

Odzyskanie żyć
Zapauzuj grę w dowolnym miejscu, przytrzymaj Select i wstukaj: L1, Góra, Prawo, L2, Góra.

Odzyskanie księżyców
Zapauzuj grę w dowolnym miejscu, przytrzymaj Select i wstukaj: Góra, L2, Lewo, R2, Lewo.

Odzyskanie Zzz'sów
Zapauzuj grę w dowolnym miejscu, przytrzymaj Select i wstukaj: Prawo, L1, Góra, R1, L1.

Wielkie dyńki
Zapauzuj grę w dowolnym miejscu, przytrzymaj Select i wstukaj: L1, Góra, Prawo, L2, Góra. Puść Select i wciśnij go ponownie, i wstukaj: L1, Góra, Prawo, L2, Góra.

Knockout Kings 2000

Dziwne głowy
Wpisz imię "THROB" jako imię boksera - chłopaki podczas walki będą mieć dziwne dyńki.

280 lb.Super Heavy weight fighter
Wybierz "Heavy weight" jako pierwszy atrybut gracza w trybie kariery. Ustal wagę przeciwnika na "230" (max). Wciśnij X - przejdziesz na drugi ekran wyboru atrybutów. Zmień styl ciała zawodnika z "1" na "2". Trójkątem wróć na pierwszy ekran, a będziesz mógł dorzucić dodatkową wagę zawodnikowi.

Nieuczciwe kopnięcie w krocze
Podczas walki wciśnij kombinację Trójkąt+ Kółko + X + Kwadrat aby wykonać brzydki faul.

Szybsze wstawanie
Wciśnij Dół+ X po nokaucie - wcześniej wstaniesz.

GTA 2

Turbo mode
Wpisz "IGNITION" jako imię gracza.

Vigilante 8: 2nd Offense

Ekran haseł
Wejdź do opcji, wybierz opcję "Game Status", podświetl jedną z postaci i wciśnij L1 + R1. Tu będziesz wpisywał hasła.

Ogień ciągły
Wpisz RAPID_FIRE jako hasło.
Super pociski
Wpisz BLAST_FIRE jako hasło.
Szybsze pojazdy
Wpisz MORE_SPEED jako hasło.
Cięższe pojazdy
Wpisz GO_RAMMING jako hasło.
Tryb Quick Action
Wpisz QUICK_PLAY jako hasło.
Przyciąganie przeciwników
Wpisz UNDER_FIRE jako hasło.
Tryb spowolnienia
Wpisz GO_SLOW_MO jako hasło.
Bez przeciwników w trybie Arcade
Wpisz HOME_ALONE jako hasło
Bez grawitacji
Wpisz NO_GRAVITY jako hasło.
Szybkie biegi
Wpisz JACK_IT_UP jako hasło
Wielkie koła
Wpisz GO_MONSTER jako hasło
Wszystkie sekwencje filmowe
Wpisz LONG_MOVIE jako hasło
Te same samochody w multi
Wpisz MIXED_CARS jako hasło

Oryginalne levele z V8
Zapauzuj grę, otwórz konsolę, włóż płykę z pierwszą częścią Vigilante 8 i zamknij klapkę. Powinien pojawić się napis "original levels enabled". Teraz znów podmień płytkę na 2nd Offence. Wyjdź do menu - masz dostęp zarówno do leveli ze pierwszej części, jak i do nowych. Autorom gry należą się za to duże brawa.

Tony Hawk's Skateboarding

W grze jest jeszcze jedna dodatkowa postać. Sztuka - Private Carrera, z własnymi specjalami.

Jak ją zdobyć? Najpierw trzeba mieć Officera Dicka **(tip w N+ 15)**. Zacznij nim grę. Zapauzuj. Przytrzymaj L1 i wciśnij: Trójkąt, Góra, Trójkąt, Góra, Kółko, Góra, Lewo, Trójkąt. Wybierz exit i wyjdź do ekranu wyboru zawodników. Ładniutka Private Carrera pojawi się na miejscu Officera Dicka. A oto jej specjale po naładowaniu powermetera:

The Well Hardflip
prawo, lewo, trójkąt
Somi Spin
lewo, dół, kółko
Ho-Ho-Ho
lewo, góra + trójkąt

Tomb Raider - The Last Revelation

ERRATA!

Do opisu przejścia TR4 wkradł się błąd. Dotyczy on zdobycia Eastern Shaft Key. Nie znajduje się on jak napisałem w MASTABAS, ale w KHUFU'S QUEENS PYRAMIDS. Oto poprawiony opis ukończenia tego poziomu. [Merlin]

Wyjdzie ci naprzeciw kilku żołnierzy wspieranych przez gigantyczne skorpiony. Za pierwszymi drzwiami z lewej znajdziesz w skrzyniach sporo amunicji do wszystkiego. Drugie drzwi prowadzą do zbrojowni. Jeśli nie zdobyłeś do tej pory którejś z broni to tu ją dostaniesz. Lara wykorzysta w tym celu Armour Key. Dostała go wcześniej od żołnierza, którego ocaliła od skorpiona. Przeskocz nad przepaścią. Wylądujesz na półce ze skorpionem pomiędzy dwoma piramidami. Ponownie skocz nad przepaścią. Teraz skok w prawo i do góry. By przeskoczyć na kolejną półkę potrzebny jest skok z rozbiegu. Krótki skok na niewielką półkę i jeszcze jedna przeprawa nad przepaścią. Skok wzdłuż piramidy przeniesie Larę na półkę ze skorpionem i skarabeuszem. Skręć tu w lewo - dojdziesz do ślepego końca. Po lewej znajduje się tu blok, który można (i należy) przesunąć. Otworzy to tajne przejście. Znajduje się w nim klapa w podłodze z drabiną prowadzącą na dół. Znajdujesz się u wejścia do labiryntu. Na każdym skrzyżowaniu skręcaj w prawo, a na każdym zakręcie w lewo (z tym ostatnim i tak nie będziesz miał innego wyjścia). Dojdziesz do strażnika pilnującego Eastern Shaft Key. Wykorzystaj łom. Otworzy się brama. Żeby do niej wrócić idź prosto na pierwszym skrzyżowaniu, daj w prawo na drugim, lewo na trzecim i ponownie prawo na czwartym. Po drabinie wyjdziesz na powierzchnię. Przeskocz nad przepaścią i zacznij wspinać się na piramidę. Skacz pod skosem - w lewo i do góry. Po chwili znajdziesz się przy drzwiach.

PRO ACTION REPLAY PSX

Gran Turismo 2 wersja US

Wszystkie trasy "normalne" w trybie single player
800F364E 0083
Wszystkie trasy off-road w trybie single player
800F3656 0027
Wszystkie trasy "normalne" w trybie multi - player
800F3658 0015
Wszystkie trasy off-road w trybie multi - player
800F365A 0006
Wszystkie trasy w Time Trial
800F3652 0017
Ukończone wszystkie normalne trasy (odblokowanie bonusów)
50000A02 0000
801C93F8 0505
301C940C 0005

Tryb GT
Maks kasy po pierwszym wyścigu
8005E6DA 2400
Dodatkowa kaska
801D0FC8 E0FF
801D0FCA 05F5
Kaska nigdy się nie kończy.
80017A42 2400
80017D4A 2400
Każde auto może jechać w dowolnym wyścigu
D00148E0 000C
800148E2 1000
Zatrzymanie stopera
8002F810 0000
80046E84 0000
Zaliczenie wszystkich licencji (ze złotym medalem)
50003CA4 0000
801CA758 0400

Kody do trybu Arcade
Odblokowanie listy płac i takich tam
D01F068A FFFE
80052580 0001
D01F068A FFFE
80052594 0001

Toy Story 2 US

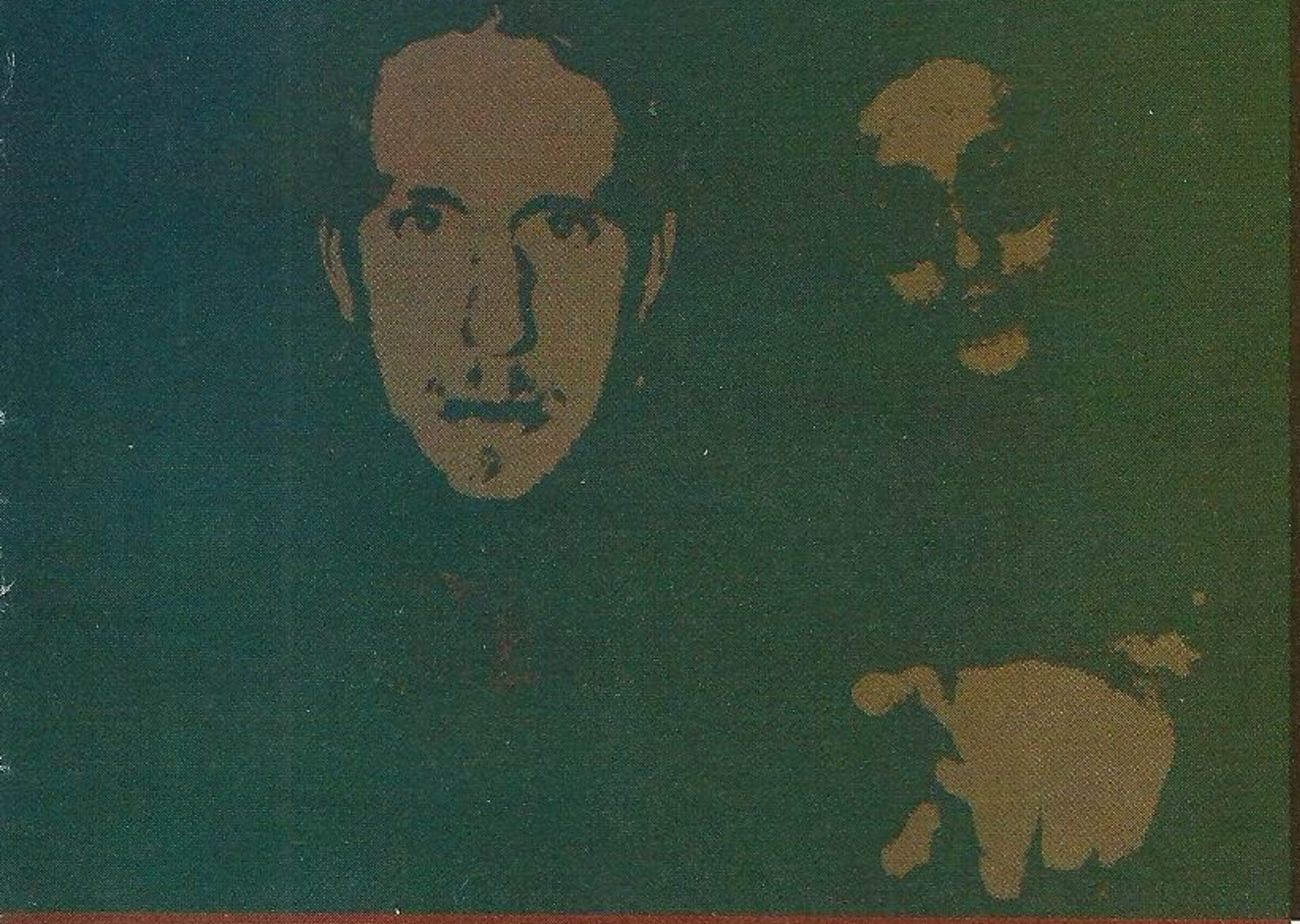
Nieskończona ilość żyć
800B2222 0009
Maksymalne zdrówko
800B221E 000E
Maksymalna osłona
800B2220 0287
Maksymalna ilość monet
800B2226 0063
Super Blaster
800A11F0 0040
Rapid Blaster
800A15E0 04C0
Nietykalność
800B21C8 0009
800B221C 002A

Gran Turismo 2 wersja JAP

Zatrzymanie stopera
8002F854 0000
80046EB4 0000
Miliard dolarów
801D19C8 9680
801D19CA 0098
Maksymalna ilość PS
801C30AC 03E7
801CDA50 03E7
Maksymalna prędkość (Po wciśnięciu Góra + X)
D01C9C0A BFEF
800AA4EA 0040
Zaczynasz od drugiego okrążenia w Arcade Mode
D00AA4AC 0000
800AA4AC 0002
Zaczynasz od drugiego okrążenia w Simulation Mode
D00AA4BC 0000
800AA4BC 0002
Zaliczenie licencji A ze złotem
801CCAF8 0400
801CCB9C 0400
801CCC40 0400
801CCCE4 0400
801CCD88 0400
801CCE2C 0400
801CCED0 0400
801CCF74 0400
801CD018 0400
801CD0BC 0400
Zaliczenie licencji B ze złotem
801CD160 0400
801CD204 0400
801CD2A8 0400
801CD34C 0400
801CD3F0 0400
801CD494 0400
801CD538 0400
801CD5DC 0400
801CD680 0400
801CD724 0400
Zaliczenie licencji IA ze złotem
801CB7C0 0400
801CB864 0400
801CB908 0400
801CB9AC 0400
801CBA50 0400
801CBAF4 0400
801CBB98 0400
801CBC3C 0400
801CBCE0 0400
801CBD84 0400
Zaliczenie licencji IB ze złotem
801CBE28 0400
801CBECC 0400
801CBF70 0400
801CC014 0400
801CC0B8 0400
801CC15C 0400
801CC200 0400
801CC2A4 0400
801CC348 0400
801CC3EC 0400
Zaliczenie licencji IC ze złotem
801CC490 0400
801CC534 0400
801CC5D8 0400
801CC67C 0400
801CC720 0400
801CC7C4 0400
801CC868 0400
801CC90C 0400
801CC9B0 0400
801CCA54 0400
Zaliczenie licencji S
801CB158 0400
801CB1FC 0400
801CB2A0 0400
801CB344 0400
801CB3E8 0400
801CB48C 0400
801CB530 0400
801CB5D4 0400
801CB678 0400
801CB71C 0400

Parasite Eve 2 NTSC Jap

Max HP
80074888 03E7
8007488A 03E7
Max MP
8007488C 03E7
8007488E 03E7
Max BP
8007487C 423F
8007487E 000F
Max Exp
80074878 967F
8007487A 0098
Jedna walka za 999 MP
80115698 03E7
80114E78 03E7
Jedna walka za 999 BP
80115694 03E7
80114E74 03E7
Jedna walka za 999 Exp
80114E76 03E7
80115690 03E7



UWAGA
RZUCAMY
MIECHEM

Jest normalnie?

NOWY PRODUKT TO
68 STRON POLSKIEGO KOMIKSU

Stara Szkoła

WRACAJĄC DO DAWNYCH DNI NIEKTÓRZY Z WAS ZAPEWNE PRZYPOMNĄ SOBIE WIELE ZASNUTYCH MGŁĄ NIEPAMIĘCI TYTUŁÓW, KTÓRE RADOWAŁY NAS WTEDY NIESKOMPLIKOWANĄ GRAFIKĄ, KILKUNASTOMA KOLORAMI I GŁOŚNYM POBRZĘKIWANIEM MUZYCZNEGO CHIPA. SIŁĄ TYCH PRODUKCJI BYŁO TO, ŻE NIKT NIE PLANOWAŁ Z GÓRY ICH PRZYSZŁEGO SUKCESU KOMERCYJNEGO. W PIERWSZYM RZĘDZIE STAWIANO GRYWALNOŚĆ LUB NOWATORSKI POMYSŁ, PRZEZ CO NIERZADKO ZDARZAŁO SIĘ, IŻ POMIJANO INNE ASPEKTY, KLUCZOWE DLA OBECNYCH PRODUCENTÓW.

Właśnie w ten sposób wiele jednorazowych projektów dało początek całym liniom gier, które z czasem, podobnie jak wino stawały się lepsze lub też odchodziły całkowicie w zapomnienie. Jedną z takich gier, zajmującą godne miejsce w historii jest Castlevania. Tytuł, który gościł niemalże na wszystkich popularnych platformach i w który z pewnością przyjdzie nam jeszcze nie raz zagrać.

Castlevania
Data wydania: 1987
Platformy: NES, C64, Amiga, PC

Początek zmagań rodu Belmontów z piekielnym wcieleniem rumuńskiego księcia miał miejsce 13 lat temu. To właśnie wtedy, na 8 bitowym systemie Nintendo, zadebiutowała pierwsza część dzisiejszej sagi. Konami, nie wiedząc jeszcze o sporym potencjale i magii tytułu, nie przedstawiło żadnej historii klanu pogromców, nie wspominając nawet o ich imionach. Główny bohater - Simon Belmondo trafił z bliżej nieznanych powodów do mrocznej Castlevanii aby przy pomocy magicznego bicza oraz innych gadżetów rozprawić się z rządnym krwi wcieleniem zła.

Castlevania II: Simon's Quest
Data wydania: 1988
Platforma: NES

Druga Castlevania była rpg-iem o bogatej fabule, zachowując jednocześnie sporo elementów zręcznościowych. Simon, na którego Dracula rzucił klątwę, podróżuje teraz po miastach Transylwanii aby skompletować rozczłonkowane zwłoki wampira, a następnie ostatecznie rozprawić się z nim w ruinach Castlevanii. Podróż prowadzi przez lasy, cmentarze, podziemia, a bohater spotyka na swej drodze postacie, które pomagają mu osiągnąć cel. Konami wprowadziło tu zmiany pory dnia, punkty doświadczenia postaci, czy wreszcie możliwość zakupu broni i części garderoby. Gra ma kilka możliwych zakończeń.

Castlevania III: Dracula's Curse
Data wydania: 1990
Platforma: NES

Trzecia Castlevania rozpoczyna się na 100 lat przed pierwszymi przygodami Simona, a głównym bohaterem jest jego przodek w linii prostej, Trevor C. Belmont. Sama gra nawiązuje do oryginału. Przewaga elementów zręcznościowych, urozmaicenie w postaci wyboru różnych ścieżek, czy możliwość transformacji naszego bohatera w trzy różne postacie, w tym Alucarda, to główne cechy tego tytułu. Standardem stają się także różne zakończenia. Dracula's Curse jest ostatnią pozycją z tej serii jaka ukazała się na pierwszym Nintendo.

Super Castlevania IV
Data wydania: 1991
Platforma: SNES

Pomimo zmiany platformy, Konami uderzyło z kolejną częścią sagi Belmontów w przeciągu roku. Historia ponownie dotyczy Simona Belmonta, a z enigmatycznego wprowadzenia dowiadujemy się, że co równe sto lat siły dobra słabną, powodując kolejne odrodzenie się jego odwiecznego wroga. Patrząc na grę pod kątem poprzednich tytułów wydaje się, iż temat został nieco wyeksploatowany i nie znajdziemy tu żadnych zmian na miarę poprzedniczek. Jest za to piękna grafika oraz szereg poprawek dotyczących sterowania postacią i korzystania z broni.

Dracula X: The Rondo of Blood
Data wydania: 1993
Platforma: PC Engine CD

Trzeba było czekać dwa lata zanim ukazała się kolejna odsłona serii. Developer postanowił, iż wyda ją na platformie NEC'a, która oferowała atrakcyjny napęd CD. Tym samym można było wreszcie rozwinąć skrzydła, implementując bogate anime'acje, dialogi oraz muzykę. Jednocześnie popracowano bardziej nad fabułą, która doprowadza nas do czasów w kilkaset lat po Simonie, gdzie głównym bohaterem jest jego prawnuk Richter Belmond. Odwieczny wróg oczywiście już nie śpi i jego ukochana Annette, siostra Maria, oraz zakonnice Tera i Irisu zostają uwięzione w zamku demonów. Richter wyrusza na spotkanie przeznaczenia. Walory gry to różne ścieżki, nowe "rekwizyty" czy wreszcie możliwość gry Marią.

Castlevania: Bloodlines
Data wydania: 1994
Platforma: Sega Genesis

Kolejna odsłona miała miejsce na konsoli Sega Genesis. W przeciwieństwie do poprzednich Castlevanii historia zdaje się tu nieco pomijać klan Belmontów. W Bloodlines pierwsze skrzypce gra Elizabeth Bartley, wampirzyca, która w 1917 roku, podróżując po Europie ma zamiar zjednoczyć siły ciemności i ponownie przywrócić do życia władcę wampirów. Na drodze stają jednak dwaj młodzieńcy John Morris i Eric Lecarde. Istotną zmianą w porównaniu do poprzednich tytułów jest możliwość wyboru postaci oraz rodzaj posiadanej broni.

Castlevania: Dracula X
Data wydania: 1995
Platforma: SNES

Zamiast stworzyć zupełnie nową część, developer skorzystał z pomysłów zawartych w The Rondo of Blood. Akcja została umieszczona w kilkaset lat po tym jak z władcą wampirów rozprawił się Simon Belmont. Transylwania żyje w błogim spokoju do czasu gdy grupa opętanych wyznawców zła przywraca do życia władcę. Ponieważ jednak Simon nie może zapłacić za swoje czyny, wybór pada na jego prawnuka Richtera, któremu Dracula porywa narzeczoną Annę oraz siostrę Marię. Szósta Castlevania nie zawodzi pod względem graficznym, a i w części muzycznej stanowi niezły kąsek.

Castlevania: Symphony of the Night
Data wydania: 1997
Platforma: Playstation, Sega Saturn

W ten oto sposób dochodzimy do ostatniej na dzień dzisiejszy Castlevanii, która pozostała 2D. Według licznych opinii jest to zdecydowanie najlepsza jak dotąd część sagi. Symphony of the Night łączy w sobie wiele aspektów rpg, jest fantastyczna zarówno od strony graficznej jak i muzycznej, a dodatkowo pozostaje najbardziej złożoną Castlevanią w całej serii. Gra rozpoczyna się od retrospekcji wydarzeń w 1792 roku, które miały miejsce w The Rondo of Blood. Niespełna cztery lata później Richter Belmond znika w tajemniczych okolicznościach, a jego siostra Maria Bernad wyrusza na poszukiwania. Z wiecznego snu zostaje zbudzony Alucard, syn Draculi. Wersja na Saturna oryginalnie zatytułowana Dracula X: Nocturne in The Moonlight, różni się zmienioną muzyką, dwiema nowymi lokacjami: Underground Garden i Cursed Prison oraz tym, że na starcie możemy wybrać Richtera, Alucarda bądź też Marię.

Castlevania 64
Data wydania: 1999
Platforma: Nintendo 64

W kwestii fabuły nie uraczono nas niczym niezwykłym i tak poznajemy Reinhardta Schneidera, ostatniego w linii potomka rodu Belmontów oraz Carrie Fernandez, która jest daleką prawnuczką Syphi Belnades, czarodziejki, występującej w trzeciej Castlevanii. Obie postacie mają własną historię, z odrębnymi zakończeniami, a sama gra przypomina troszkę pierwsze części, pomijając oczywiście fakt, że wszystko jest teraz w trzech wymiarach z lepszą grafiką. Jakkolwiek w tej kwestii zdania będą zawsze podzielone, przeniesienie sagi w trzeci wymiar nie wyszło chyba najgorzej.

Castlevania: Legacy of Darkness
Data wydania: 1999
Platforma: Nintendo 64

Gra bazuje na podrasowanym engine poprzedniej części i właściwie jest tym czym miała pierwotnie być Castlevania 64. Akcję Legacy of Darkness przesunięto o 8 lat wstecz, a główną postacią jest tu wilkołak Cornell, któremu uprowadzono siostrę. W trakcie swojej przygody natknie się on na znanych już Reinhardt'a, Carrie oraz nową postać - Henry'ego. Ostatecznie tytuł ten nie stanowi żadnej rewolucji, chociaż jeżeli pominiemy Castlevanię 64 to sprawa wygląda od razu lepiej.

Castlevania: Resurrection
Przewidywany termin: wrzesień 2000
Platforma: Sega Dreamcast

Oczekiwania w stosunku do Resurrection są dosyć spore, bo o ile w przypadku N64 przeniesienie tytułu w trzeci wymiar odbyło się z pewnymi bólami o tyle w przypadku konsoli Segi nie powinno być kłopotów. Pierwsze skrzypce w tej Castlevanii mają grać Sonia i Victor Belmont. Tym samym zapowiadają się dwa różne scenariusze, jako że Sonia jest postacią z przeszłości natomiast Victor z czasów nieco mniej odległych. W kwestii zabawy gra ma powrócić do starych nawyków skupiając się na elementach zręcznościowych z maksymalnie możliwym pominięciem puzzli i zagadek. W produkcję są zaangażowani ludzie, którzy pracowali już przy Castlevania: Bloodlines więc poniekąd wiadomo czego możemy się spodziewać.

Castlevania
na przestrzeni lat

Castlevania [1987 NES]

Castlevania: Dracula X [1995 SNES]

Castlevania: SOTN [1997 PSX/SAT]

Castlevania 64 [1999 N64]

Castlevania: Resurrection [2000 DC]

Tak oto na dzień dzisiejszy przedstawia się chronologicznie najbardziej popularna seria Konami. Jednakże dużą niesprawiedliwością byłoby tu przemilczenie faktu jakim z pewnością jest jej obecność na konsoli Game Boy. Dracula nawiedził "kieszonkowca" trzy razy: pierwszy w 1989 - Castlevania Adventure, następnie w 1991 - Castlevania II: Belmont's Revenge i wreszcie dwa lata temu, kiedy ukazała się Castlevania Legends.

Origin

GAWĘDY PO FAI

ZACZĄŁ SIĘ ROK 2000 I WSZYSCY JAK LECI PODSUMOWUJĄ CO SIĘ DA. TE LISTY PRZEBOJÓW SĄ DOSYĆ NUDNAWE, CZASEM TYLKO ICH TWÓRCY WSPINAJĄ SIĘ NA WYŻYNY, TAK JAK REDAKTORZY "DAILY RADAR", KTÓRZY WSPÓLNIE URADZILI 200 NAJBARDZIEJ ROZRYWKOWYCH MOMENTÓW TYSIĄCLECIA.

Dla ciekawskich podam, że trzecie miejsce zdobyła premiera Simpsonów w jednym z talk showów (u nas lecą obecnie na Fox Kids), drugie miejsce trafiło się pierwszemu deathmatchowi w Dooma, a zwycięską chwilą okazał się moment, kiedy Darth Vader pochyla się nad Lukiem Skywalkerem i mówi: "Jestem twoim ojcem". No, ale to Amerykanie... Ale i ja, jako zwierzę stadne, postanowiłem rozpocząć tak piękny rok swoją własną wiązanka. A że pismo konsolowe, to zróbmy sobie dziesięć najmocniej przeze mnie przeżywanych momentów związanych z konsolami...

10. Mój pierwszy "handheld"

Miałem wtedy chyba z 15 lat, a więc było to zaraz po drugiej wojnie światowej. Wujek kupił mnie i mojemu bratu taką malutką grę elektroniczną, którą właściwie można schować w zaciśniętej pięści. Na czym dokładnie gra polegała, niestety nie pamiętam, ale generalnie coś tam spadało z góry i chyba trzeba było to łapać. Co 100 punktów gra przyspieszała. Zdobycie 400 punktów oznaczało już wysoką klasę zawodnika, a minięcie 500 to już zdarzenie godne Oscara. Pewnego dnia, podczas długiej podróży, tak się zagrałem, zaparłem i zaprężyłem, że minąłem 900... I jadę dalej, cały w transie. Patrzę, a tu za chwilę będzie 999. Myślę sobie, zaraz będą kwiaty, wywiady, wizyty w zakładach pracy... 997... 998.. 999... 000... 001... 002... Po prostu się licznik przekręcił, i nic więcej. Co prawda straciłem motywację i już więcej w tę grę nie grałem, ale tego napięcia i radości z rekordu nigdy nie zapomnę.

09. Reklamówka Virtua Fighter 3 na E3

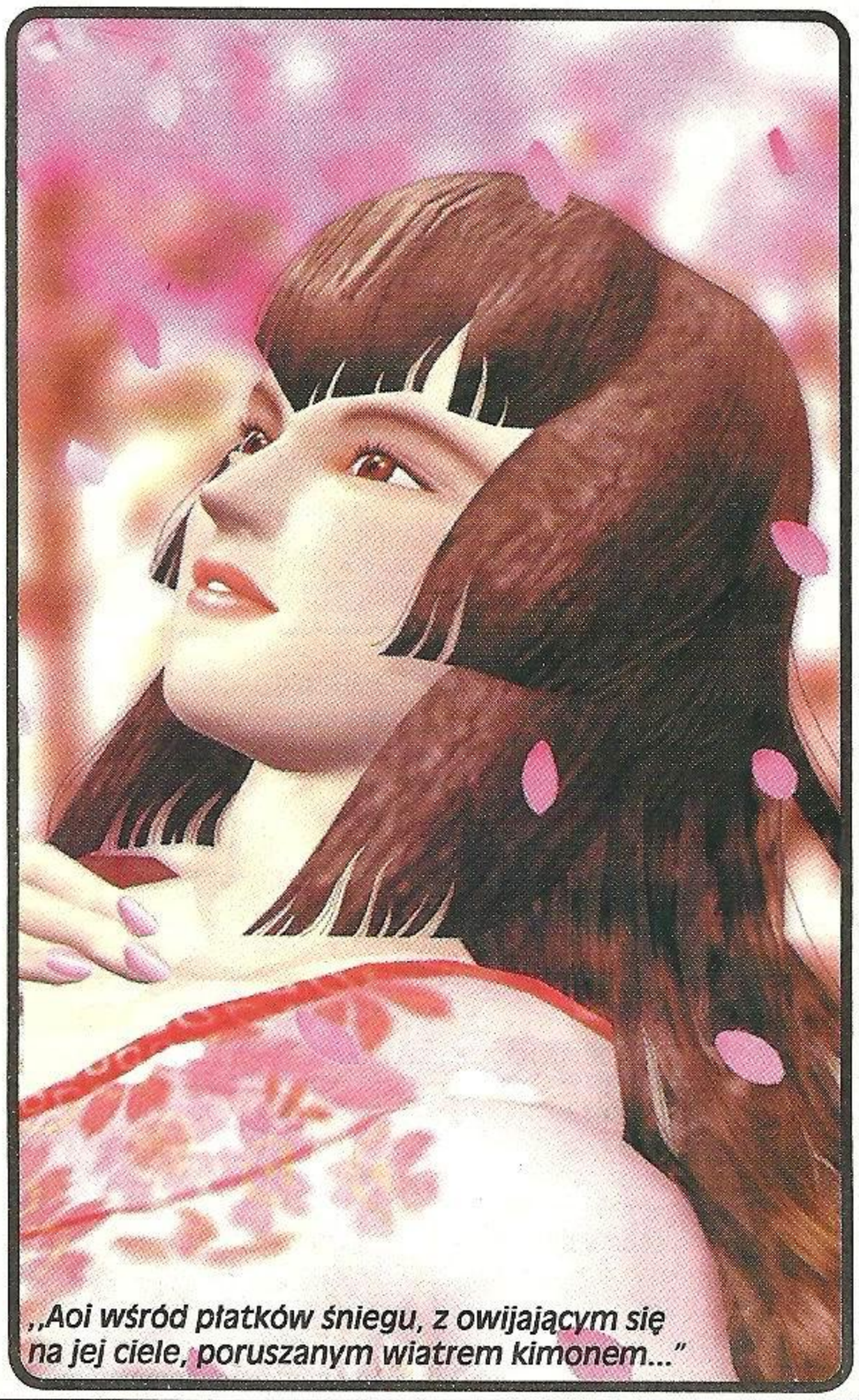
Ci, którzy znają mnie jako fana VF domyślają się, jaką radość sprawiła mi swego czasu zapowiedź VF3 (uczucie to przypomniałem sobie kilka dni temu, kiedy to mistrz Yu zapowiedział "kolejną część cyklu pewnej bijatyki, która to część będzie nosić numer 4"). Widziałem w fachowej prasie kilka zdjęć z konferencji prasowej i po prostu ciekła mi ślinka. Ale co innego zdjęcia, a co innego widok na żywca. I kiedy wreszcie po kilku miesiącach stanąłem w Los Angeles przed wielkim ekranem z reklamówką gry, otworzyłem szeroko usta i patrzyłem z przejęciem i niedowierzaniem jak 3-latek na błyskającego światełkami robota. Aoi wśród płatków śniegu, z owijającym się na jej ciele, poruszanym wiatrem kimonem... Podnoszący brwi Lau... Walczący na ruszających się drewnianych płytach barki Shun... Dzisiaj to już oczywiście na nikim wrażenia nie robi, ale wtedy to był skok technologiczny o jedną, jak nie dwie generacje.

08. Analogowy pad zmienia świat

Wrażenia również na nikim już nie robi pad analogowy i wystający z kontrolera Nintendo 64 grzybek, za pomocą którego łatwiej nam sterować Mario w trójwymiarowym świecie. Jak mówi znane powiedzenie: wszystko jest trudne, nim stanie się proste. Kontrolery analogowe to prawie że obowiązek współczesnej konsoli, ale przecież nie zapominajmy, iż kiedyś była to nieomal fanaberia mistrza Miyamoto. Ja miałem okazję się z nią zapoznać, kiedy to kumpel z bliżej niezrozumiałych dla mnie do dzisiaj przyczyn pożyczył mi bez problemu świeże Nintendo wraz z Mario 64. Kiedy chwyciłem kontroler w dłonie i zacząłem zasuwać tym krępym kurduplem po sielankowej okolicy zapaliło mi się w głowie światełko: od dziś zaczyna się nowa era gier 3D i sposobu ich sterowania. Za chwilę zresztą żarówka się stłukła, bo pewna dama walnęła mnie w głowę i zabrała pada twierdząc, że teraz jej kolej, ale to już zupełnie inna historia.

07. Raz na dole, raz na górze

Targi E3, Atlanta. Grałem w Tekkena 2 już kilka miesięcy, i co nieco już potrafiłem. Ponieważ był to ostatni dzień imprezy, wyskrobałem wolną chwilę, by znaleźć gdzieś konsolę i trochę popykać z tubylcami. Patrzę, stoi jeden taki, garniturek, krawacik, teczuszka. Spogląda na pada, jakby pierwszy raz w życiu go widział. Pomyślałem sobie, że udam leszcza, z nieśmiałością się zapytam, czy mogę się przyłączyć, potem wybiorę swojego Kinga i założę mu takiego supplexa, że facet przestanie oddychać z wrażenia. Delikwent się zgodził, wybierał postać długo, przyglądając się każdej z osobna, a ja z boku ledwo mogłem powstrzymać się od krwiożerczego uśmiechu. W końcu wybrał Ninę, zaczęliśmy grę, i po jakichś 2, no, góra 3 sekundach leżałem na ziemi z połamanymi nogami, rękami, i napisem PERFECT na środku ekranu. Przełknąłem ślinę, i nie patrząc na faceta zrobiłem minę a la "spoko-spoko-wypadek-przy-pracy". Przygotowany na klasę przeciwnika postanowiłem walczyć inaczej, ale na niewiele się to zdało, po jakichś 2, no, góra 3 sekundach leżałem na ziemi z połamanymi nogami, rękami, itd. Pokiwałem łbem z uznaniem i odpłynąłem jak niepyszny. Jestem pewien, że sukinsyn się złośliwie uśmiechał. Tak się wkurzyłem, że poszedłem na stoisko VF2 na PC i dokonałem upokarzającej masakry na człowieku, który tę grę demonstrował. Teraz ja się złośliwie uśmiechnąłem.



„Aoi wśród płatków śniegu, z owijającym się na jej ciele, poruszanym wiatrem kimonem..."

06. Efekty specjalne rządzą

Helikopter rozbijający się o dach drapacza chmur w "Matrixie" to jedna z najbardziej zapierających dech w piersiach scen w historii kina. Wcześniej były oczywiście filmy z efektami, które wbijały w podłoże, ale trudno zaprzeczyć, że "Matrix" należy do elitarnego grona popychających rzecz całą do przodu. Podobnie sprawa ma się z efektami zastosowanymi w "Final Fantasy 7". Kiedy pierwszy raz ściągnąłem z Internetu scenkę pokazującą atak jednego z Summonów, nie chciało mi się wierzyć, że to prawdziwe 3D, a nie jakiś tam renderowany latami na potężnych stacjach graficznych film. Square przebiło wszystkich (niektórych nie tylko przebiło, ale i przybiło), i do dziś mnie szczęka boli od piania z zachwytu nad kunsztem skośnookich animatorów, grafików i programistów. Przyznam się szczerze, że aż linka mi się w mózgu przepala, kiedy usiłuję sobie wyobrazić, co też ci ludzie mogą uczynić z Playstation 2...

05. Solidny, metalowy dzyndzel

A skoro przy "Matrixie" jesteśmy... Gry niejednokrotnie korzystały z kina, a czasem nawet działo się odwrotnie. Jednak to dopiero Japończycy (znowu! Czy nikt ich nie zatrzyma?!) przełamali barierę niemożności i udowodnili, że można stworzyć wspaniałą hybrydę łączącą oba medialne gatunki. Gra w "Metal Gear Solid" to przeżycie po prostu wspaniałe, i ci, którzy go nie doznali, stracili nie tylko wiele emocji, ale i ominęli jedną z najważniejszych gier w historii tej rozrywki. Wspomniany już przeze mnie "Daily Radar" bardzo wysoko na swojej liście umieścił scenę strzelania przez snajperkę do rannej i bezbronnej Mary. Na mnie jednak większe wrażenie zrobiła inna scena, scena śmierci tejże snajperki właśnie. I choć gdybym miał wybrać tylko jedną scenę z gier konsolowych, wybrałbym śmierć Aeris w Final Fantasy 7 (tak, tak, oczy zaszły lekką mgłą...), to jednak do swojej listy wsadzam MGS, bo prawie równie dobrych scen jest tam ...cała gra...

Pozostała piątka w następnym numerze...

Adrian Chmielarz

ARCADIA

Początek nowego roku to czas podsumowań. Firmy i sklepy robią inwentaryzację, a rozgłośnie i gazety opracowują rankingi największych przebojów minionego roku. Poddam się temu trendowi i spróbuję ocenić poniżej jak wyglądał 1999 rok na rynku maszyn arcade.

Potwierdziła się niestety wiadomość o rezygnacji firmy WILLIAMS z produkcji flipperów. Firma zamierza tylko dotrzymać warunków gwarancji na ostatnio sprzedawane modele oraz wyprzedać magazyny. I na tym definitywny koniec. Bolesna to wiadomość dla wszystkich operatorów arcade na całym świecie, ale cóż, muszą nauczyć się z tym żyć. Osobiście uważam, że PINBALL 2000 to dobry pomysł. Dla przeciętnego Amerykanina widocznie za dobry. Gary Stern (człowiek, który przejął SEGA Pinball) zostaje więc teraz praktycznie monopolistą w produkcji flipperów. SOUTH PARK PINBALL sprzedaje się świetnie i rzeczywiście zasłużenie okupywał przez większą część ubiegłego roku pierwsze miejsce amerykańskiej listy przebojów. Ubiegły rok to także niezbyt miłe informacje z rynku programów arcade. Capcom praktycznie wycofał się z planów rozwoju swoich arcade'owych systemów gier i skierował swoją uwagę na Naomi. Co prawda pojawiły się w ubiegłym roku gry Capcom pracujące pod CPSII (Capcom System II- przyp.aut.) jak GIGA WING , czy nawet pod starym systemem Segi - STV (Sega Titan Video System, odpowiednik arcade'owy Saturna- przyp.aut.) jak FINAL FIGHT REVENGE czy STEEP SLOPE SLIDERS, ale nie zmienia to jednak faktu, że największy ubiegłoroczny przebój Capcom - POWER STONE - to kooperacja z Segą. Mało tego - pod Naomi wkrótce ujrzymy SPAWNA i nową strzelankę firmowaną wspólnie przez Capcom, Eighting i Psikyo wstępnie nazwaną VALHALLYZER.

Wydaje się, że podobną drogą jak Capcom zaczyna podążać SNK. Programy przygotowane przez tę firmę pod nowym systemem NEO 64 niestety nie zyskały w minionym roku uznania wśród bywalców salonów gier. Sequel SAMURAI SHODOWN i nawalanka BURIKI ONE przeszły prawie bez echa, podobnie jak racery ROADS EDGE i X-TREME RALLY.

Widząc niepowodzenia swojego nowego systemu SNK zdecydowała się reanimować jeszcze na czas jakiś stare, poczciwe NEO GEO wypuszczając KOF 99, METAL SLUG X i PREHISTORIC ISLE 2 właśnie na tym systemie. Nie bez znaczenia jest w tym przypadku fakt pojawienia się na rynku konsol NEO GEO POCKET stanowiącego przecież zminiaturyzowaną wersję arcade'owego NEO GEO. W każdym razie zapowiedzi nowych produkcji SNK czyli KOF MILLENIUM BATTLE i SNK vs CAPCOM to gry, które pracować będą już pod Naomi.

Ubiegły rok to jednak nie tylko jedna wielka plajta i dwa załamania, o których powyżej.

Rok 1999 przyniósł także pozytywne wiadomości z salonów gier. Najlepszą wiadomością jest chyba sukces snajperskiej maszynki firmy Konami o nazwie SILENT SCOPE. Dzięki temu pomysłowi i konsekwentnie rozwijanej linii produkcji automatycznych DJ-ów oraz automatów muzycznych firma ta potroiła zyski, jakie przyniosła jej produkcja automatów. SILENT SCOPE to moim zdaniem najlepszy dedykowany automat ubiegłego roku. Muzyczne maszynki to raczej lokalny dalekowschodni fenomen, chociaż DANCE DANCE REVOLUTION dobrze przyjęto także w Europie. Konami musi teraz bardzo uważać by nie przesadzić. Co byście powiedzieli na symulator bębnów afrykańskich pod nazwą KLEP TO MANIA?

W ślady Konami poszły w ubiegłym roku również inne japońskie firmy. I tak rynek zapełniły takie muzyczne automaty jak: VISUAL AND MUSIC SNAP - Jaleco, JUMPING GROUP - Namco, BUST A GROOVE - Atlus+Namco, FLASH BEATS - Sega, ROCK'N TREAD - Jaleco czy UM JAMMER LAMMY - Namco. W każdym razie liczba instrumentów, które można wykorzystać w tego rodzaju produkcjach systematycznie maleje.

Niestety do udanych zaliczyć nie może ubiegłego roku kolejny gigant z kraju kwitnącej wiśni czyli firma Taito. Firma ta zdecydowała się rozwijać własny system gier arcade o nazwie G-NET. Rok 1999 przyniósł nam kilka tytułów pod G-NET, jednak żaden z nich nie rzuca o ziemię. Być może końcówka ubiegłego roku i dobrze zapowiadający się symulator koparki POWER SHOVEL pozwoli Taito wyjść na prostą. BUST-A-MOVE (czyli PUZZLE BOBBLE) nie będzie wiecznym samograjem i Taito rozpaczliwie potrzebny jest przebój, który wprowadzi firmę w XXI wiek.

Sega natomiast może zaliczyć ubiegły rok do wyjątkowo udanych. Ten niebieski olbrzym dawno nie odnosił takich sukcesów. Sukces Segi to także przykład jak rynek arcade może być wspierany przez rynek konsol i odwrotnie. Dreamcast i Naomi sprzedają się świetnie i ich pozycja wydaje się być nie zagrożona nawet przez pojawienie się następcy PlayStation. Zresztą Sega w 1999 roku zasiliła salony gier takimi hiciorami jak HOTD2, SPIKEOUT, ZOMBIE REVENGE, VIRTUA STRIKER 2000 czy CRAZY TAXI. W tym miejscu miła wiadomość dla konsolowców - ZOMBIE i VS2 dostępne są już w Japonii w wersji na Dreamcasta. Jestem więc dziwnie spokojny jeśli chodzi o najbliższą przyszłość Naomi i jeśli tylko uda się tej firmie umocnić pozycję Dreamcasta do czasu pojawienia się PS2, to Yu Suzuki i koledzy mogą spać spokojnie. Zastanawia mnie po co w takim razie Sega przygotowuje MODEL 4?

Także TECMO miniony rok może zaliczyć do udanych. Akces do Naomi w postaci DEAD OR ALIVE 2 to prawdziwy strzał w dziesiątkę. Jak wieści niosą wspaniale dopracowana grafika tej gry idzie w parze z grywalnością w salonach.

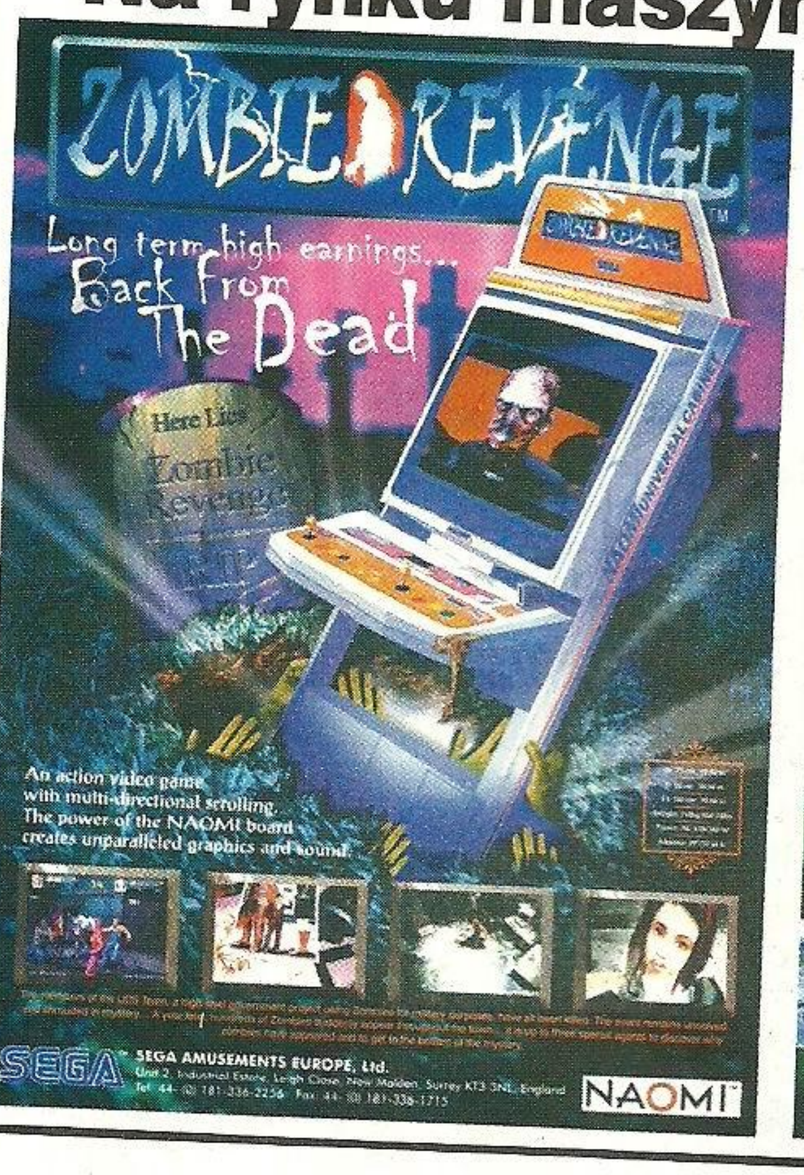
Na zakończenie zostawiłem sobie Namco. Ten rywal SEGI wzniósł się ponad podziały i sprezentował niewątpliwej konkurencji SOUL CALIBUR. Posunięcie to wyszło jednak na dobre obu firmom. SOUL CALIBUR to bowiem zdecydowanie najlepsza bijatyka ubiegłego roku w salonach. TEKKEN TAG TOURNAMENT, który pojawił się praktycznie dopiero po wakacjach nie był w stanie jej zagrozić. Namco nie wycofuje się i w tym roku z gier pod Naomi, co zaowocuje pewnie nowymi tytułami także na Dreamcasta. TEKKEN przyjęty został przez graczy na całym świecie jak obiekt kultu, a ubiegły rok kult ten jeszcze pogłębił.

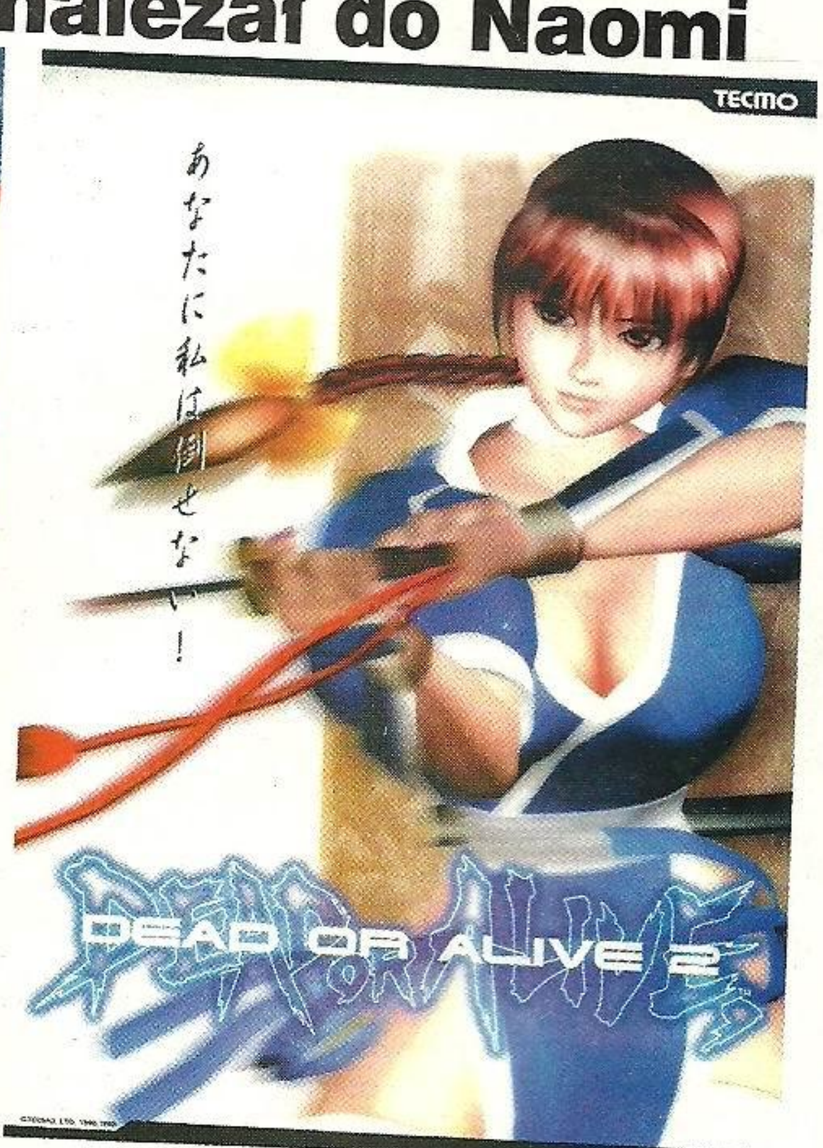
Nic jednak nie trwa wiecznie i boję się, że może powtórzyć się sytuacja z MORTAL KOMBAT. Pierwsza część - super, dwie następne - super, czwarta niestety - taka sobie. Mam jednak szczerą nadzieję - podobnie jak i rzesze fanów tej serii - że wszystko będzie w porządku.

Podsumowując, nie był to jakoś szczególnie udany rok na rynku arcade, bo mimo pojawienia się nowego systemu nie nastąpiło jakieś szczególne wydarzenie na rynku gier - typu wprowadzenie trzeciego wymiaru w 1993, czy pełnego koloru czternaście lat wcześniej. Konsole zdobyły nowe przyczółki, salony gier jeszcze bardziej ustąpiły pola, a flippery niedługo pooglądać będzie można tylko w muzeum. Rok 2000 kończy wiek dwudziesty i wiele osób spodziewa się po nim przełomu w wielu dziedzinach. Cóż, poczekamy - zobaczymy. Nie liczyłbym jednak na cud, który zamieni salony arcade w dobrze prosperujące interesy.

Val B.

Na rynku maszyn arcade rok 1999 należał do Naomi





RPGamer

Czy wiecie na przykład, że wcale nie trzeba się bardzo gimnastykować, żeby uznać Quake'a za grę RPG? Bo wic cały polega na tym, że "typowe rpg-i" konsolowe mają z RPG tyle samo wspólnego co Quake. Intrygujące nieprawdaż?

Korzenie RPG, czyli Role Playing Games sięgają lat siedemdziesiątych. Wtedy też w USA powstały jako metoda na miłe spędzanie czasu - takie jak kino, czy wyjście do "klubokawiarni". Jedna osoba opowiadała historię, a reszta odgrywała - siedząc przy stole - biorące w niej udział postacie. Opowiadacz opowiadał, a gracze próbowali się w tym znaleźć. Opisane były tylko zasady ich działania i świat o nakreślonych zasadach. Opowiadacz wymyślał intrygę, a oni ją rozwiązywali: uwalniali księżniczki, pokonywali smoki, zdobywali skarby i rozwijali swoje postacie. Mogli zrobić co tylko chcieli! Żadnych ograniczeń! Tylko wyobraźnia. Jaka była główna idea? Role Playing, czyli odgrywanie postaci.

Na konsole początkowo przeniknęło zupełne zaplecze tego co RPG sobą reprezentowało: podróżowanie drużynami (wiadomo, że na RPG spotykało się kilka osób) i rozwój postaci. Nie wiem czy pamiętacie, ale w **DIABLO** podróżowało się samemu, ale punkty na rozwój postaci się dostawało - i **DIABLO** stało się w oczach recenzentów RPGiem. W ramach ciekawostki powiem wam też, że Amy Henning, reżyser **SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**, powiedziała w jednym z wywiadów, że fakt, iż główny bohater LOK się rozwija, czyni z tej gry po części erpega.

Wróćmy jednak do głównego nurtu. Otóż podczas gry - tak naprawdę - odgrywanie postaci ma miejsce wszędzie: w **TOMB RAIDER**, w **QUAKE**... Wszędzie, gdzie mamy do czynienia z jakąkolwiek postacią. Pewnie znalazłoby się paru manioli PAC-MANa, którzy powiedzieliby, iż doskonale wczuwają się w problemy małego, uciekającego, żółtego "czegoś".

Dziwnym trafem nazwa RPG zaaklimatyzowała się jednak w środowisku gier elektronicznych i - zależnie od "widzimisię" recenzentów - jedne przygodówki nazywane były "erpegami", inne zaś nie. Od początku przyjęło się, że bezdyskusyjnie gra RPG to taka, gdzie podróżuje cała drużyna, albo, gdzie postać rozwija się w jawny sposób (np. w trakcie gry pojawia się od czasu do czasu pula punktów, którą można rozdzielić samemu na określone umiejętności). Krótko mówiąc nazwa RPG buchnięta zupełnie bez sensu zyskała w świecie elektronicznej rozrywki nowe znaczenie. I to nowe znaczenie wykiełkowało w jakimś dziwnym, nieokreślonym kierunku.

Z czasem jednak coś drgnęło i - o dziwo - RPG konsolowe jednoznacznie zaczęły wracać do swojego źródła. Przede wszystkim za sprawą japońskich koderów, przed którymi nigdy nie dość pokłonów i hołdów, a którzy są przede wszystkim bardzo dokładni, pojawił się trend do pokazywania w grach potężnych ludzkich tragedii, nie rysowania bohaterów w czerni i bieli ("ten zły, a ten dobry") i stawiania ich przed problemami, które z moralnego punktu widzenia ich przerastają. Taka sytuacja na ekranie trafia bezpośrednio do duszy odbiorcy. To było jednoznaczne tchnienie prawdziwego RPG.

Po wtóre, wraz z podciągnięciem możliwości sprzętowych możliwe stało się takie zbudowanie świata, by sprawiał on wrażenie całkowicie interaktywnego. Ulice miast zaludniły się, z każdym można było porozmawiać... Można było zrobić coraz więcej. Może was to zdziwi, ale mówimy już o czasach całkiem niedawnych, o czasach **FALLOUT** czy **BALDUR'S GATE**...

I oto okazało się, że tak naprawdę to w starym, poczciwym - archaicznym pomyśle na RPG kryje się największy potencjał. Dzisiejszym osiemdziesięciogodzinnym (i dłuższym) japońskim RPGom najbliżej nie tylko do RPG granego bez komputera ani konsoli, ale także do książek i... realnego życia. Konsolowe RPG dnia dzisiejszego - w odróżnieniu od innych gier - nie stawiają gracza przed prostym schematem: "do diabełków strzelaj, truskaweczki zbieraj". Tu nie każdy diabełek jest zły i nie za każdą truskawkę są punkty. Znawcy multimedialnej kultury współczesnej twierdzą jednoznacznie: "Gry RPG to powieści naszych czasów". Fabuła kreująca naprawdę wstrząsające doświadczenia (np. śmierć przyjaciela, który towarzyszył ci od początku gry, przyjaźnie, miłość...) i będąca w stanie uczyć - to puchar, po który nigdy nie sięgnął żaden gatunek. Gdzież szukać tego u Lary Croft, czy w innych grach? Pytanie jednak czy inne gry aspirują do tego by być taką "szlachtą" w swoim środowisku? Chyba nie.

Osobiście mam wiele wspólnego z normalnym RPG - poza tym, że jestem redaktorem *"Neo Plus"*, jestem także redaktorem największego polskiego pisma o RPG - *"Magia i Miecz"*. Spoglądam więc na erpegi nieco z profesjonalnego punktu widzenia. I powiem szczerze, że wolę grać w nie normalnie - bez komputera, z kumplami. Siedzieć, śmiać się, wariować. Na konsoli wolę rozrywkę jednoznaczną. Z drugiej jednak strony pociąga mnie możliwość przeżycia doskonale wyreżyserowanych scen grozy, związków z NPCami (NPC, czyli Non Player Character - każda postać w grze, która nie jest prowadzona przez gracza) i przede wszystkim patentów - czyli ciekawych pomysłów na miejsca, zdarzenia, elementy rozgrywki. W normalnym RPG nie wszystko jest wypolerowane, bo wiadomo - nie jesteśmy ani zawodowymi pisarzami, ani reżyserami. W większości przypadków, w opowieści snutej na sesji RPG, wszystko wychodzi tylko mniej więcej. Tu - na konsoli - wszystko zrobiono, wyreżyserowano i podrasowano za nas. My mamy się tylko przestraszyć, zaprzyjaźnić, zakochać albo zapłakać.

Na francuskim kanale telewizyjnym Game One, wypowiadał się ostatnio Terry Pratchett, autor prozy fantasy (m.in. "Świata Dysku") i science fiction. Powiedział on, że owszem - podobają mu się gry RPG, nad którymi spędzić można osiemdziesiąt i sto godzin. Ale najchętniej zagrałby w grę, w którą można by się bawić przez dwa lata, albo nawet bez końca. I wciąż odkrywać nowe światy i możliwości.

Trudno komentować tę jakże ekstrawagancką wypowiedź. Niemniej zapowiada się na to, że osiemdziesięciogodzinne erpegi zbliżyły się niebezpiecznie do graniczy wytrzymałości gracza. Czy to w nieelektronicznym RPG, czy w RPG zwykłym każdy siada do gry z bardziej lub mniej świadomą chęcią, by ją skończyć. A im gra ciekawsza, tym bardziej jest przekonany, że końcówka będzie warta świeczki. Wiele się wyjaśni, bohater stanie oko w oko z czymś obłędnym, wielkim, fajerwerkowym - niesamowitym. Lub - w końcu - wierzy, że filmik wepchnie go w fotel na następny miesiąc. I właśnie dlatego nie jestem całkiem pewien, czy robienie gier na dwa lata ma w tym względzie sens. A zresztą koderzy wolą wydawać gry częściej, bo kasa leci.

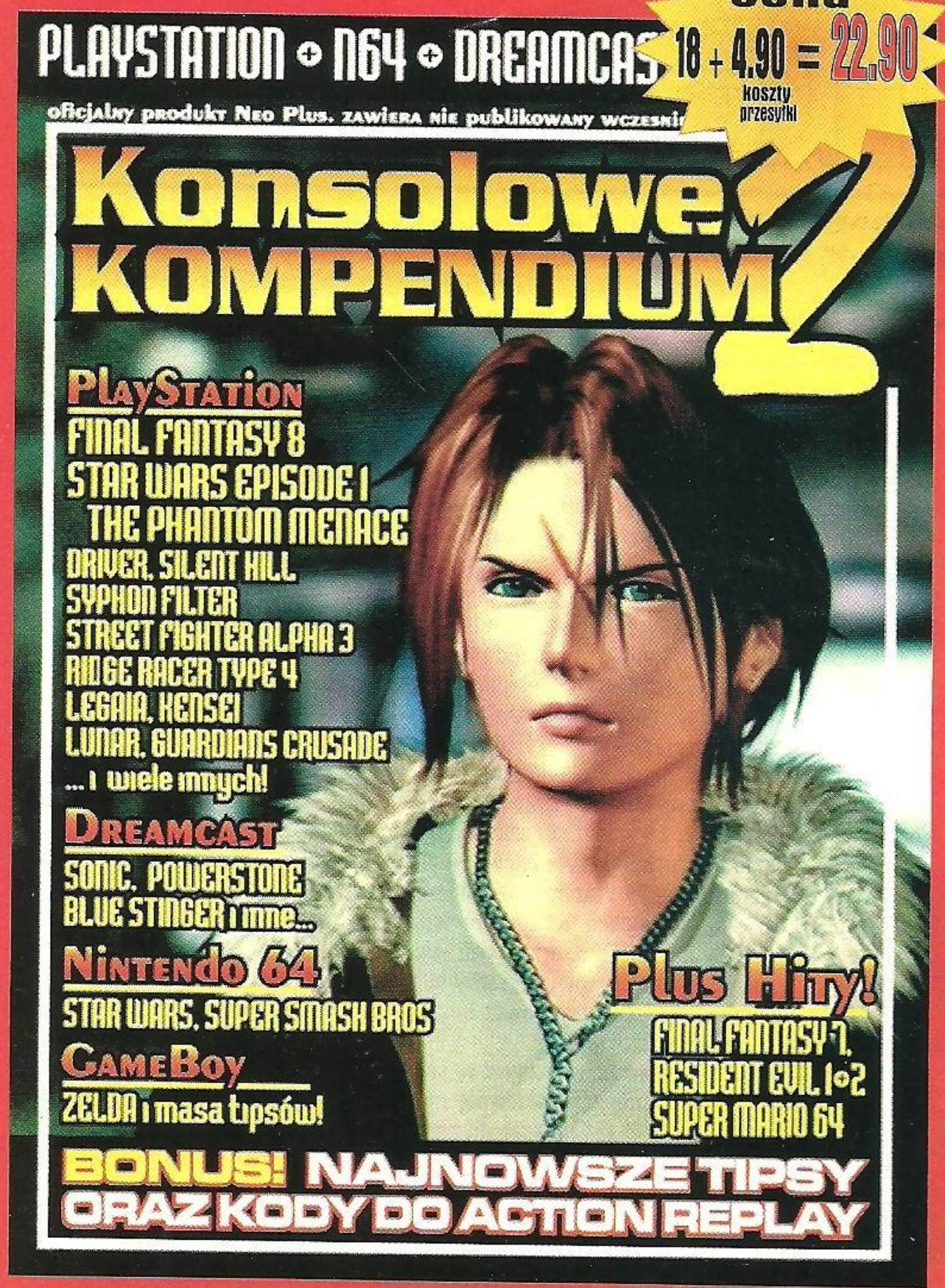
W RPG nieelektronicznym jest jeszcze tak, że daną postacią gra się tak długo jak się chce, albo dopóki ona nie zginie. Gdyby przełożyć tę zasadę na świat konsol, oznaczałoby to, że na przykład, wkładając kartę pamięci ze zgranym **FINAL FANTASY VII** do konsoli z **FF VIII** macie oto dostęp do wszystkich postaci, którymi skończyliście siódemkę z ich mocami i współczynnikami z końca gry! Czy kiedyś do tego dojdzie? **SUIKODEN 2** pokazuje, że pierwszy kamień został już rzucony. Ale jak będzie dalej? Przecież by gra zachowała swoją spektakularność trzebaby podarować drużynie supermoce, a tuż przed końcem gry jakoś logicznie je odebrać.

Wszystkie wymienione podobieństwa nie wpływają jednak na fakt, że RPG komputerowe są zupełnie inne od RPG na żywo. Co innego pobawić się z kumplami w miłej atmosferze, porobić co tylko się chce - zbaczając nawet z linii scenariusza, a co innego siedzieć przed ekranem i leniwie bobrować w świecie małych, rysowanych ludzików. Jakości fabuł są porównywalne. Z drugiej jednak strony konsolowe RPG rzeczywiście jęły ostatnio zasługiwać na szczytne miano Role Playing Games. Już jest świetnie. A pomyślcie tylko, że będzie coraz lepiej - więcej pamięci, grafika, możliwość łączenia konsol... Jednakowoż rodzi się pytanie: czy kiedykolwiek konsole prześcigną ludzką wyobraźnię? Nie sądzę - przynajmniej na razie, kiedy to właśnie ludzka wyobraźnia tworzy konsole. Nie odwrotnie.

Grabarz

Wbrew pozorom Squaerio nie pojechał polować na smoki (bo nie ma jeszcze miecza). Nie został też zamknięty w domu bez klamek. I powróci niebawem.

PRODUKTY FIRMOWE NEO PLUS W SPRZ



KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

Najlepsze gry video rozpracowane przez redaktorów Neo Plus

Przygotowaliśmy drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych ostatniego półrocza. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. KOMPENDIUM 2 z pewnością wam się spodoba!

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON, i inne!

Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...

Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!

Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...

Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64

Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

320 STRON - 31 gier

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2 pojawiło siępod koniec października.

NEO PLUS VIDEO 3

PSX2 - PlayStation 2 w akcji!!!

Nasza trzecia kaseta video zawiera prezentacje najnowszych gier video w akcji.

PlayStation 2
50 minut poświęconych na prezentację nowej konsoli Sony oraz 14 pierwszych gier - między innymi: GRAN TURISMO 2000, BOUNCER, TEKKEN TAG TOURNAMENT, SHIN RIDGE RACER, KESSEN, DARK CLOUD i inne!

PlayStation
Najnowsze gry Square. Sprawdźcie CHRONO CROSS, PARASITE EVE 2, VAGRANT STORY. No i BIOHAZARD: GUN SURVIVOR!

Dreamcast
Raczej niekiepski stuff w postaci SHENMUE, BIOHAZARD: CODE VERONICA i BERSERK.

GameBoy Color
Niesamowite STREET FIGHTER ALPHA i RESIDENT EVIL!

Automaty
Kopiące DEAD OR ALIVE 2 i SILENT SCOPE.

Komentarz: polski
Czas: 90 minut.
Cena: 29.90

NASZE PRODUKTY MOŻESZ TEŻ KUPIĆ

PRENUMERATA

Bądź nowoczesnym leniem - - zaprenumeruj NEO PLUS!

JAK ZAMIAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

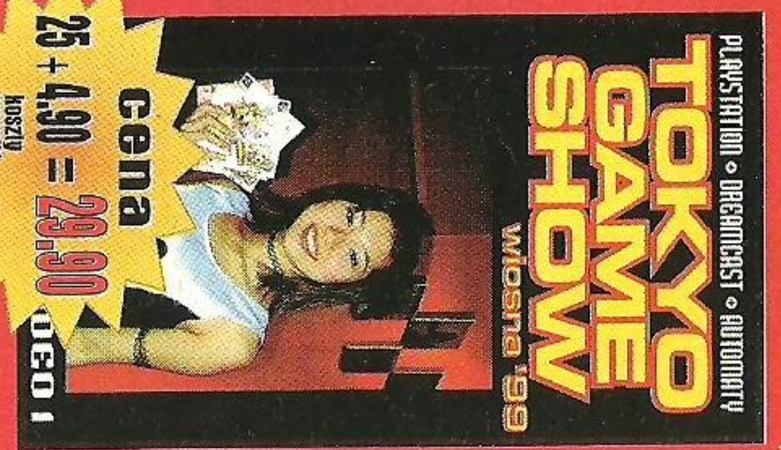
Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium bądź Neo Plus Video 1 i 2 wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym, oraz opłacić na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca. **UWAGA!** Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym kuponie.

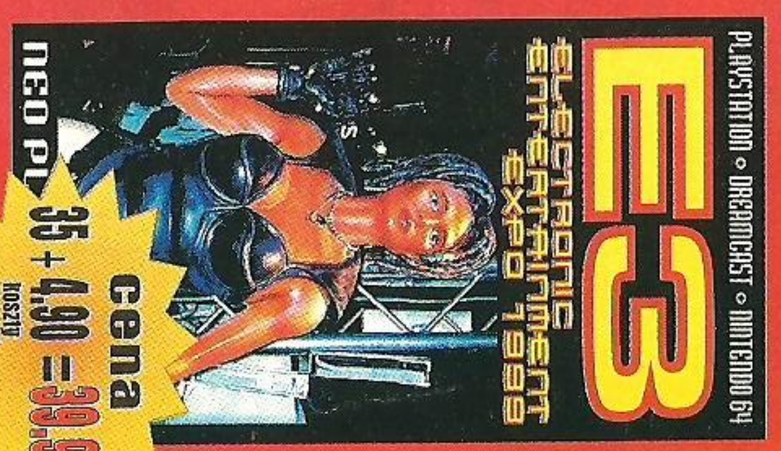
CENY PRENUMERATY
6 numerów - tylko 33 zł
12 numerów - tylko 65 zł

OBSŁUGĘ NASZEJ PRENUMERATY ORAZ WYSYŁKĘ WSZYSTKICH PRODUKTÓW PROWADZI WYSPECJALIZOWANA FIRMA WYSYŁKOWA P.H.U. "FAT"
telefon (022) 643-62-65
CZYNNE W GODZINACH 9-15

KOMPENDIUM KONSOLOWE

Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszych gier na PlayStation i Nintendo 64. Na 272 stronach zmieściliśmy opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.





KUP W SKLEPIE ULTIMA

PRENUMERATA

SWW 2711

zamawiam prenumeratę NEO PLUS

na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA

zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)

SWW 2711

Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł

Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.

Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji

☐ **Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)**

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2

☐ **Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)**

SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

PRENUMERATA
SWW 2711
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 33 zł
☐ 12 numerów - 65 zł

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne: (każdy w cenie 5,- zł)
SWW 2711
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM KONSOLOWE SWW 2712
☐ Zamawiam książkę KK szt. 1 Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 19,90 zł
Kaseta TOKYO GAME SHOW
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 29,90 zł.
Kaseta E3 Expo - Los Angeles
☐ Zamawiam kasetę video szt. 1. Wpłacam na konto P.H.U. "FAT" 39,90 zł.

kaseta PSX2 - PlayStation 2 w akcji
☐ Zamawiam nową kasetę video i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 39,90 zł (zawiera koszty przesyłki i podatek VAT)

KOMPENDIUM KONSOLOWE 2
☐ Zamawiam tę totalną książkę o grach konsolowych i wpłacam na konto P.H.U. "FAT" kwotę 22,90 zł (zawiera koszty przesyłki)
SWW 2712

ARCHIWALIA

Jeśli przegapiłeś któryś z poprzednich numerów NEO PLUS, możesz zamówić go u nas przy pomocy kuponu- wyślemy go pocztą pod twoim adresem!

numery 1, 2, 3, 4, 5 ciągle dostępne

NEO PLUS nr 6 styczeń 99
RECENZJE: LEGEND OF ZELDA 64, TOCA 2: TOURING CARS, TOMB RAIDER 3, XENOGEARS, XTREME-G 2, A BUG'S LIFE, T'AI FU, BRAVE FENCER MUSASHI, BUSHIDO BLADE 2
HELP: Crash Bandicoot 3, Tips & Tricks. **XTRA!:** Jest tylko jedna Lara Croft - artykuł o Larze i modelkach odtwarzających jej rolę.

NEO PLUS nr 7 luty 99
RECENZJE: R-TYPE DELTA, STAR WARS ROGUE SQUADRON, STARSHOT, MUSIC, INVASION, NBA JAM 99, C3 RACING, TOP GEAR OVERDRIVE, V-RALLY 99, LEGEND, MASTER OF MONSTERS, GLOVER, ACTUA SOCCER 3 **HELP:** TUROK 2, MUSIC, **XTRA!:** SONIC ADVENTURE - pokaz mocy Dreamcasta

NEO PLUS nr 8 marzec 99
RECENZJE: AKUJI THE HEARTLESS, ATTACK OF THE SAUCERMAN, CASTLEVANIA 64, CIVILIZATION 2, METAL GEAR SOLID, SYPHON FILTER, SENSIBLE SOCCER, TINY TANK, WCW THUNDER, PREMIER MANAGER 99 **HELP:** CIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks **XTRA!:** ATEI 99 - Raport z wystawy automatów w Londynie

NEO PLUS nr 9 kwiecień 99
RECENZJE: GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, MARIO PARTY, ROLLCAGE, SILENT HILL, **HELP:** SYPHON FILTER, SILENT HILL, Tips&Tricks **XTRA!:** FINAL FANTASY 8 - megaraport z wersji japońskiej!

NEO PLUS nr 10 maj 99
RECENZJE: ASTERIX, BEETLE ADVENTURE RACING, GEX 3, KENSEI, KKND2, NEED FOR SPEED 4, RIDGE RACER TYPE 4, KING OF FIGHTERS 98, UM JAMMER LAMMY, VIVA FOOTBALL, KOF 98 **HELP:** POPULOUS 3, Tips&Tricks **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW: byliśmy tam!

NEO PLUS nr 11 czerwiec 99
RECENZJE: STREET FIGHTER ALPHA 3, OMEGA BOOST, SPEED FREAKS, SUPER SMASH BROS, WARZONE 2100, GTA LONDON 1969, BIG AIR, HARD EDGE, GLOBAL DOMINATION **XTRA!:** E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 1999 relacja z Kalifornii

NEO PLUS nr 12 lipiec/sierpień 99
RECENZJE: STAR WARS EPISODE 1 RACER, APE ESCAPE, BLOODY ROAR 2, DRIVER, EHRGEIZ, STAR OCEAN THE SECOND STORY, WWF ATTITUDE, LUNAR: SILVER STAR STORY, CROC 2, **HELP:** STAR WARS EPISODE 1 RACER

NEO PLUS nr 13 wrzesień 99
RECENZJE: DINO CRISIS, BUGS BUNNY LOST IN TIME, DECEPTION 2, MATAL GEAR SOLID UNTEGRAL, VRALLY 2, VIRUS, TARZAN, ECHONIGHT **HELP:** BUGS BUNNY LOST IN TIME, DINO CRISIS, METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, ECHONIGHT, FIGHTER MAKER. **XTRA!:** DREAMCAST - podsumowanie przed premierą

NEO PLUS nr 14 październik 99
RECENZJE I OPISY: SOUL REAVER, FINAL FANTASY 8, SHADOWMAN, SOUL OF THE SAMURAI - RONIN BLADE
RECENZJE: TONY HAWK'S SKATEBOARDING, REVOLT, STAR WARS THE PHANTOM MENACE, WIP3OUT **XTRA!:** ECTS 1999 relacja z wystawy w Londynie

NEO PLUS nr 15 listopad 99
RECENZJE I OPISY: RESIDENT EVIL 3, SOUL OF THE SAMURAI cz 2, X-FILES, TONY HAWK'S SKATE-BOARDING **RECENZJE:** 40 WINKS, ISS PRO EVOLUTION, QUAKE 2, XENA, WCW MAYHEM, GAUNTLET LEGENDS, CARMAGEDDON **XTRA!:** TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
RECENZJE: ARMY MEN AIR ATTACK, COOL BOARDERS 4, CRASH TEAM RACING, FIFA 2000, FORMULA 1, GTA2, GRANDIA, KO KINGS 2000, MISSION: IMPOSSIBLE, MTV SNOWBOARDING, READY 2 RUMBLE BOXING, SPYRO 2, TOY COMMANDER WU-TANG i inne
HELP: SPYRO 2, WU-TANG, ISS PRO EVOLUTION, READY 2 RUMBLE BOXING, GRANDIACIVILIZATION 2, ROGUE SQUADRON, Tips&Tricks
XTRA!: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2 - ponowne spotkanie

---

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

.....

-

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

opłata

zł..... gr.....

Datownik

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

opłata

zł..... gr.....

Datownik

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

-

telefon: .....

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

opłata

zł..... gr.....

Datownik

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

-

.....

na dobro: P.H.U. "FAT"

na rachunek w: PBK III o/W-wa

numer: 11101024-971889-2720-3-42

opłata

zł..... gr.....

Datownik

.....

podpis przyjmującego

F.A.Q

Witam serdecznie wszystkich radosnych czytelników. Minął sylwester, właśnie kończy się (albo też już się skończył) styczeń i okazuje się, że noworoczne rezolucje nie są jednak tak łatwe do spełnienia. Na szczęście nie ma się co przejmować tym, że jeszcze nie zaczęliście bardziej przykładać się do nauki, chodzić na basen czy też odkładać więcej pieniędzy. Nie ma żadnego problemu - za rok przyjdzie czas na nowe postanowienia. Tym bardziej, że to dopiero one będą tymi milenijnymi.

banan@gromit.pmc.com.pl

Karta Niepamięci

W poprzednim numerze FAQ przeczytałam list Andrzeja z Pawłowic. Pisał on o problemie znikających bloków na karcie. Sama PSX'a mam od dwóch lat i już parę razy mnie to dotknęło. Podejrzenia padły na całą rodzinę, ale do dziś nikt się nie przyznał. Od tamtej pory nie trzymam już karty w konsoli (tylko w sejfie) i jakoś nic mi nie padło. Prawdopodobnie problem polega na trzymaniu karty w szaraczku, szczególnie jeśli jest on podłączony do prądu. Mogę zagwarantować, że gdy będziecie wyjmować kartę po wyłączeniu konsoli, to na pewno nic z niej nie wyleci.

Agnes z Lublina

Ciekawe. Motyw prądu - zabójcy save'ów? Kto wie... Raczej nie słyszałem, żeby ktokolwiek robił testy porównawcze (jedna karta - rok w konsoli włączonej, druga - wyjęta, obie z taką samą ilością, takich samych save'ów). Dlatego - kto chce, niech wierzy.
Jest tylko jeden szkopuł. Jakie dokładnie dajesz gwarancje tym, którym karta mimo wszystko padnie?

Zainteresował mnie list niejakiego Andrzeja z Pawłowic. PSX-a mam od dwóch lat. Od samego początku podchodziłem do kart pamięci ze zwiększoną ilością bloków z duża ostrożnością i zawsze zaopatrywałem się w te 15-blokowe. Po roku działania okazało się, że i one nie są wolne od wad. Po pięciu miesiącach użytkowania karty Microboss wszedłem do menu konsoli celem skasowania save'ów. Trochę się zdziwiłem, kiedy zobaczyłem że według wskaźników była czysta jak łza. Odpaliłem szybko grę - save był obecny. Wróciłem do menu konsoli - pusto. Kilka dni później kupiłem sobie DESTRUCTION DERBY 2. Tam w czasie nagrywania stanu gry wyświetlana była cała karta. Okazało się, że teoretycznie pusta karta była w rzeczywistości pełna. Nie wiem jak to możliwe, ale stany gry których nie mogłem kasować przy pomocy konsoli można było usuwać przy pomocy wewnętrznego menu gry DD2. Żeby było jasne - mogłem nagrywać save'y z każdej gry, ale kasować mogłem tylko dzięki tamtej grze. Co jednak najciekawsze - po około dwóch miesiącach wszystko wróciło do normy. Karta chodzi do dziś. Potem kupiłem dwie firmowe karty Sony - jedna z nich padła po trzech miesiącach i już nie wstała.

Adrian z Pawłowic

Doświadczenie. Jak widzicie Adrian bez żadnego problemu podważył moją hipotezę z poprzedniego miesiąca wykorzystując własne doświadczenie. Szczerze mówiąc nie wiem jaki wyciągnąć wniosek ze wszystkich tych przykładów - Agnes, Andrzeja (poprzedni miesiąc), Adriana i mojego własnego. Chyba taki, że... Róbcie co chcecie, a karta jak zechce to i tak wam padnie.

List Miesiąca

Piszę do was by opowiedzieć wam pewną tragiczną historię. Trzy dni temu, wieczorem szedłem ze sklepu uradowany nową grą ISS PRO 98. Nagle z krzaków coś wyskoczyło. Tak się przestraszyłem, że kompakt wpadł mi do rowu z wodą płynącego obok. Obejżałem się i zobaczyłem czarnego kota. Gdy zakończyłem go torturować zastanowiłem się co zrobić? Może rzucić się z drzewa? Niee. Lepiej się utopić albo... Wtem mnie oświeciło. Postanowiłem napisać do was. Pomyślałem, że gdy się wyżalę to mi przejdzie. Lecz nie powiodło się i nadal mam nocne koszmary.

Eddy z Ostrówka

Drogi Eddy, twój list tak mnie wzruszył, że postanowiłem zrobić wyjątek i dać ci w nagrodę... Ups.
Sorry Eddy. Ale złamałeś zasadę. Nie piszemy o wypadkach losowych artykułując nimi niemą prośbę o uzupełnienie własnych zapasów gier. Choć pazerny na pewno nie jesteś - w sumie to "tylko" ISS PRO 98, a nie dajmy na to, RESIDENT EVIL EXTREMELY RARE COLLECTOR'S EDITION. Jedyne co mogę ci polecić to żebyś popracował trochę nad ortografią. Wyobraźni ci nie brakuje, nie boisz się pisać - może kiedyś zostaniesz redaktorem jakiegoś pisma i gier będziesz miał w bród?
No i jeszcze jedno. Jeśli zwróciłeś uwagę, w którą stronę udał się płynący obok rów, może dasz radę go jeszcze odszukać. Dranie są złośliwi, ale niezbyt szybcy.

Telewizja i gry

Chciałem podzielić się z wami miłą informacją. Otóż w TVN pokazywany był Dreamcast. W programie "Fakty, Ludzie, Pieniądze" mówiono, że DC znakomicie sprzedaje się w USA i że przejmie pałeczkę pierwszeństwa na rynku konsolowym od N64 i PSX. A tak w ogóle to kupuję DC w tym miesiącu.

Michał z Mysłowic

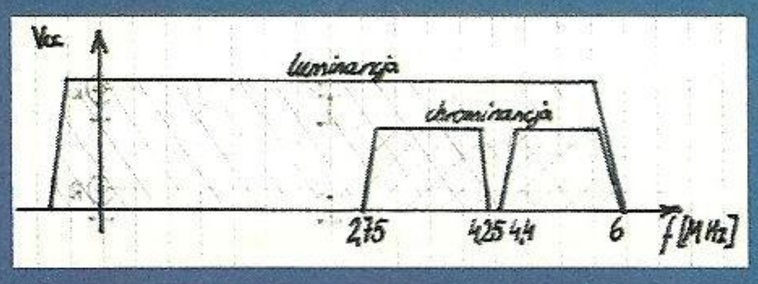
Dla mnie wyznacznikiem zmieniających się czasów będzie moment, w którym Hubert Urbański zapyta w "Milionerach" - no więc naprawdę mam zaznaczyć, że to Lara Croft jest bohaterką gry METAL GEAR SOLID? Chcę wreszcie zobaczyć, że gry wchodzą do mainstreamu. Z drugiej strony - obecność mediów na spotkaniach z Larą Croft, począwszy od prasy kobiecej przez telewizje publiczne napawają otuchą - niektóre zjawiska związane z grami zaczynają być też i u nas postrzegane jako elementy kultury masowej. I dobrze. Z tego samego powodu cieszę się też, że można było ujrzeć Dreamcasta w "Faktach, Ludziach, Pieniądzach". Szkoda jednak, że prowadzący powiedział o przejmowaniu pałeczki na rynku. Można mówić o najlepszych wynikach sprzedaży w pierwszych miesiącach ze wszystkich znanych na świecie konsol. Ale przejmowanie pałeczki? Bez przesady.

Jestem posiadaczem anteny satelitarnej Cyfra+ i mogę oglądać recenzje gier w telewizji, ale po kolei. Nie będę pisał o GAME ONE - zamiast tego

Lepszy kabel do Nintendo!

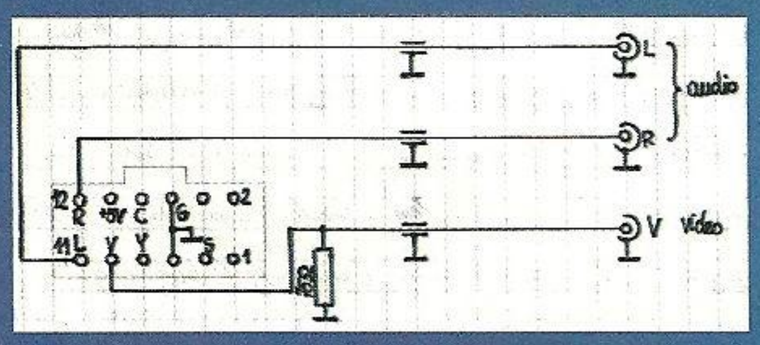
Odezwał się do nas Krzysiek, który opracował przeróbkę kabla umożliwiającą uzyskanie lepszej jakości obrazu w Nintendo 64 (S-video) Dla wszystkich obeznanych w elektronice - oto ona!

Zanim szczegółowo omówię schematy przeróbek kabla video postaram się w przystępny sposób wyjaśnić dlaczego w ogóle warto to zrobić. Otóż uważam, że popularny u nas kabel zakończony chinchem jest barierą technologiczną uniemożliwiającą prawidłowe wyświetlenie na ekranie telewizora obrazu w rozdzielczości 640x480 i true color.
W poprzednim liście wspomniałem o trzech standardowych sygnałach wizyjnych: V-composite video (chinch), T-luminancja i C-chrominancja. Mówiąc najprościej - "V" to jest "Y" i "C" zmieszane ze sobą. Na wykresie wygląda to tak:

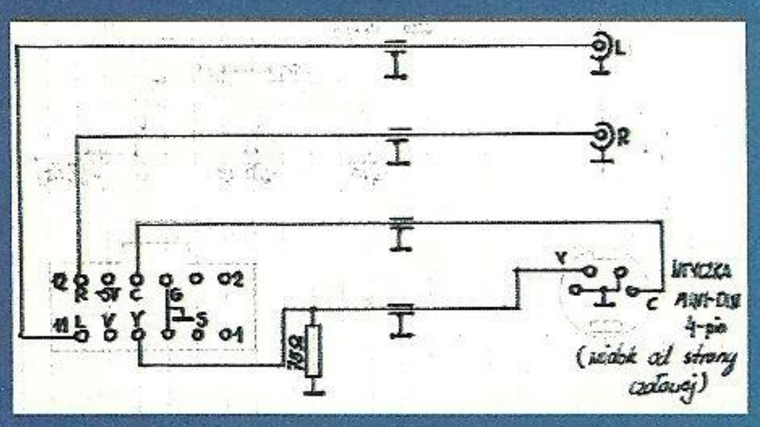


Konsekwencją tego procesu jest wzajemne oddziaływanie i zakłócanie się nałożonych na siebie sygnałów i to w zakresie górnych częstotliwości, które tworzą hi-res. Mamy więc nieostry obraz, przekłamania w wyświetlaniu barw i spadek kontrastu.
A teraz S-video. Tutaj "Y" i "C" biegną osobnymi torami. Efektem jest zupełnie nowa jakość.

Oto fabryczny kabel do N64.



Wystarczy otworzyć wtyczkę, a wszystko stanie się jasne. Tak powinno wyglądać to po przeróbce.



Uwaga dotycząca wtyczki: w różnych odbiornikach może być różne rozmieszczenie sygnałów w gnieździe. W kartach graficznych z wejściem S-video na pewno jest inaczej. Najlepiej zrobić dwie elektrody wspólne przy pomocy omomierza (to będzie masa). Reszta pójdzie już łatwo. Przewody wizyjne winny być rozdzielone, jak najkrótsze oraz w ekranie. Istnieje bardziej zaawansowana wersja tej przeróbki , trzeba jednak rozkręcić konsolę. (verte)

załączam dodatek z miesięcznika dla abonamentów. Napiszę za to o Game Network. Prowadzony jest w kilku językach przez kilka prezenterek - Hiszpankę, Włoszkę, Niemkę, Francuzkę i Angielkę (lub Amerykankę nie jestem pewien). Ta ostatnia jest ze wszystkich najlepsza - nazywa się Maaike i osobiście jestem w niej zakochany. Gorąco polecam zakupienie pakietu Cyfry+. Nie chcę robić nikomu reklamy, ale naprawdę się opłaca. Tym bardziej, że jest tam sporo nowości. Jest jeszcze jedno - mini gry. Gra się pilotem i fakt, że są to bardzo prostackie gry pokroju ARKANOID, ale to zawsze krok naprzód. A poza tym na Canal+ są też filmy anime (Ameryki nie odkrywam, ale zawsze to kolejna zaleta).

Liquid z Rumii

Game One co jakiś czas sobie oglądam i muszę się pochwalić, że SPYRO 2 widziałem już w akcji mniej więcej 30 razy. Być może mam pecha, ale ilekroć nadchodzi pora Game One, zawsze jakoś trafiam na tego zielonego smoka. I trochę mi obrzydł. Poza tym jednak trzeba przyznać, że Francuzi się starają - mają sporo ciekawych gier i dobrze robioną publicystykę. Niezłe są też tematy okołogrowe, choć te nieszczęsne powtórki drażnią mnie jak nie wiem co. Moje największe zastrzeżenia budzi jednak komentarz. Kiedyś przysłuchałem się recenzji FFVIII. Coś tragicznego. To nie było tylko złe tłumaczenie. To było kłamstwo. Nie pamiętam przykładów, ale jeżeli natraficie na materiał o niej to dobrze się przysłuchajcie. Emocje gwarantowane. Podobnie jest z kilkoma innymi recenzowanymi tytułami. Natomiast niewątpliwie warto jest oglądać G1 dla niektórych nowinek, nie zamierzających się u nas pojawić w najbliższej przyszłości. Nawet z wyłączonym komentarzem. Jeżeli chodzi o Cyfrę+ - to nie wiem. Na pewno fajnie jest oglądać program prowadzony przez taką panią, ale nie wiem czy od razu opłaca się zainwestować w cały pakiet Cyfry. Sami oceńcie to wraz z rodzicami.
Na koniec zostaje jeszcze Giga. To dobry program, choć o grach wcale nie jest tak bardzo dużo. No i jest tam bardzo dużo o PeCetach. Do wyboru.

Duma

Jakiś rok temu, kiedy poszedłem do kiosku aby nabyć Kaczora Donalda ujrzałem czasopismo z napisem NEO+ z ładną, kolorową okładką. Pomyślałem - pewnie jakiś nowy komiks, a że w domu miałem prawie wszystkie rodzaje komiksów bez zastanowienia kupiłem tę gazetkę. Idąc do domu i przeglądając strony okazało się, że to nie jest wcale żaden komiks, ale pismo poświęcone konsolom. Najbardziej spodobało mi się PlayStation.

Dawid z Jędrzejowic

Nic nie sprawia takiej satysfakcji redakcji czasopisma poświęconego konsolom jak świadomość czynników, które zadecydowały o wybraniu przez czytelnika tego właśnie pisma.

Tekken 4

Mam na imię Grzesiek i mam 16 lat. W szkole wołają na mnie Mafiozo, ale bardziej podobny jestem z postury do Janka Muzykanta. Często pogrywam sobie w automat TEKKEN 3. W Wodzisławiu są tylko dwa automaty - wymieniony wcześniej TEKKEN 3 oraz dwuwymiarowa gierka podobna do CONTRY na 8-bitowe Pegasusy. Nie wiem dlaczego takie coś tu stoi (miejsce tej płaskiej gierki jest według mnie na śmietniku). No dobrze, przejdę do sedna. Coraz częściej, co bardzo mnie dziwi, słyszę, że ktoś grał w TEKKENA 4. Kumple mówili mi też, że grali w TEKKENA na PeCetach. Pierwsze co przyszło mi na myśl to, to że przecież jeszcze dobrze nie wszedł na rynek TEKKEN TAG TOURNAMENT, a ci już mogą grać w T4. Nie wierzę im, ale się upierają. Mam więc pytania:
1. Czy to prawda, że jest już automat TEKKEN 4?
2. Czy to możliwe, że T4 ukaże się (bądź już się ukazał) na PeCeta?
3. Czy TEKKEN 2 ukazał się na PeCeta?
Ja wiem swoje, oni wiedzą swoje, ale mimo wszystko chciałbym się upewnić.

Grzesiek z Wodzisławia

Zwykle staramy się nie odpowiadać na takie pytania w rubryce listów - na to jest miejsce w newsach, gdzie staramy się publikować najbardziej istotne i ciekawe informacje jakie wpadają nam w ręce. Dlatego zamiast pytać nas o to czy coś tam wyjdzie na jakąśtam platformę i czy już jest jakiśtam tytuł - przeglądajcie zapowiedzi i newsy, także w starszych numerach. Jeżeli nic tam na ten temat nie ma - znaczy, że nic o danej rzeczy nie wiadomo. Jednak tutaj sytuacja jest szczególna - dostaliśmy kilka listów, w których pytacie o mniej więcej te same rzeczy. Tak więc:
1. Nie ma. Pewnie pomyliło im się z TTT, albo po prostu ściemniają.
2. Nie. Słyszałem różne głupie preteksty dlaczego mordobicia nie pojawiają się na PeCetach, ale skupmy się na faktach. Dobre mordobicia nie pojawiają się na PeCetach. A te z serii TEKKEN są dobze. Wniosek - nie pojawią się.
3. Nie. Można spróbować pograć sobie na emulatorze, ale to nie jest to samo.

O starym, ale na nowo

Trochę nie rozumiem waszego zdania na temat piractwa. Wy przecież nie kupujecie gier (jeśli tak to zwracam honor) tylko dostajecie je do zrecenzowania. I wobec tego powiedzcie mi czy wolelibyście kupić jedną grę za 200 zł czy 10 za 20 zł? Mam dwie oryginalne gry i żałuję że je kupiłem ponieważ piraty nie są w niczym od nich gorsze.

Kuba z Łodzi

Spryciarzu, dobrze że się zabezpieczyłeś z tym honorem. Rzeczywiście kupujemy gry. Niektórych po prostu nie ma nam kto dawać do recenzowania (Nintendo i Sega jakoś w Polsce nie rządzą jeżeli chodzi o promocję) - musimy je kupować, podobnie jest z częścią gier na PSX-a (nawet pomimo, że dystrybutor jest to... nieważne).
A piraty są gorsze od oryginałów. Jesli nie przemawiają inne argumenty, to może spróbuję tak. Są gorsze bo:
a) są pirackie, nielegalne, złodziejskie, fałszywe, podrabiane
b) są srebrne/złote, a nie czarne od spodu
c) mają brzydsze pudełka
d) nie mają instrukcji
e) mają beznadziejne okładki
f) i tak dalej...
A poza tym, dajcie już sobie spokój z tym tematem. I tak wszyscy wiemy co się w tym kraju dzieje.

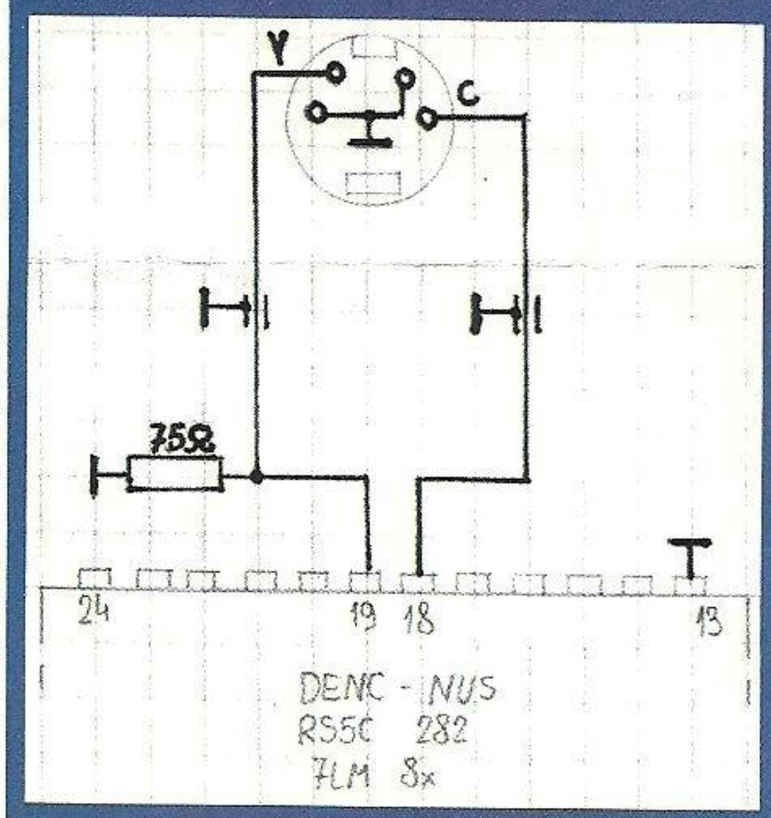
Więcej GB (oooh-yeah)

Chodzi mi o Game Boy-a, a dokładnie o NEO GEO POCKET COLOR. Czy moglibyście poświęcić trochę więcej miejsca na tę konsole? Przecież i tak screeny z gier GameBoy'owych są bardzo małe, a opisy niewiele większe, więc opisujcie trochę więcej gier na ten sprzęt. Być może nie zdajecie sobie sprawy z tego, że wydaję co miesiąc te parę złotych na NEO PLUS tylko po to, aby przeczytać jedną stroniczkę o GB. Poświęćcie kiedyś 4 strony i opiszcie więcej gier.

Paweł z Internetu

Dobra. Od kiedy pojawiły się u nas carty z Pokemonami, połowa redakcji dostała świra na punkcie Pocketów. Od przyszłego miesiąca pełne dwie strony oraz specjalna sekcja newsów. Zwłaszcza, że te konsolki naprawdę rządzą.

I jeszcze jedno - oddaję głos NOL'owi. "Ostatnio w redakcji byłem outsider'em i list krytykujacy mój poradnik do TONY HAWK'S SKATEBOARDING zobaczyłem dopiero w 17 numerze N+. Chciałbym, abyś zauważył Drogi Czytelniku, że napisałem o takim triku jak p, d + kólko. Jest to obrót o 900 stopni, który jako jedyny na swiecie wykonał master Tony Hawk." [NOL]



Bezpośrednio z wzmacniacza z pominięciem obwodów mieszacza. Tak jest u mnie i lepiej być nie może. Polecam SW: E1RACER do testowania. Mam nadzieję, że to drobne usprawnienie przyniesie wiele satysfakcji tym wszystkim, którzy się na nie zdecydują.

Krzysiek

Otóż i przykład nienagannej postawy. Krzysiek jest wielki nie tylko dlatego, że potrafił zmontować coś takiego, ale również dlatego, że zechciał podzielić się tym z nami wszystkimi. I jedyne co chciał w zamian to gwarancja, że nikt nie ściemni tej akcji i nie zagarnie tego prototypu jako swojego własnego pomysłu. Co niniejszym zostało udokumentowane.

Oldschool Hardcore

Mam na imię Darek, mam 18 i od tylu lat jestem "graczem". Słowo to róznym ludziom bardzo róznie może się kojarzyć, bo ową "dolegliwość" znacznie łatwiej jest zdefiniować niż zadowalająco nazwać. Tak czy inaczej grałem na prawie wszystkich dostępnych platformach. Szalałem na Atarynce, Commodoraku, wszelkich modelach Amig... Pamiętam, że gdy dostałem boską "pięćsetę" rodzice mówili, że mi się znudzi, że wyrosnę. Pewnie.

Pamiętając o tym, że wspomnienia są tym wspanialsze im starsze (na ogół), wiem, że już nic nie przebije tych godzin z COBRĄ, CONTRĄ a tym bardziej ANOTHER WORLD, NORTH&SOUTH czy SENSIBLEM. (...)

Póki co bitowa rewolucja jakość szczególnie dobrze grywalności nie robi. Nasze oczekiwania są windowane (jeśli chodzi o grafikę) coraz wyżej. "To może jeszcze setka pikseli, jeszcze milionik polygonów..." Są jednak pewne ograniczenia. Bohdan Olewicz pisze, że "boi się dopłynąć tam, gdzie go w życiu już nic nie czeka". Kiedyś (już niedługo) oko ludzkie nie zauważy kolejnego miliona trójkącików i prace oraz poszukiwania pójdą we właściwym kierunku. Może przedtem dosięgnie nas "pełzająca apokalipsa i ciężar trzech zer". Dążymy do grafiki umiejętnie imitującej rzeczywistość. Taką platformą miał być PS2. Był, bo teraz stanowi dla Sony produkt, który należy dobrze sprzedać zanim jeszcze się pojawi, zanim jeszcze stał się ciałem. Choć wciąż jeszcze niewiele o nim wiemy (jego wartość zweryfikują gry), to możemy już śmiało stwierdzić, że wirtualnego dziadka prezentującego Emotion Engine *(gość z filmu Final Fantasy - przyp. red.)* nie sposób jest pomylić z panem kaziem z drugiego wejścia.

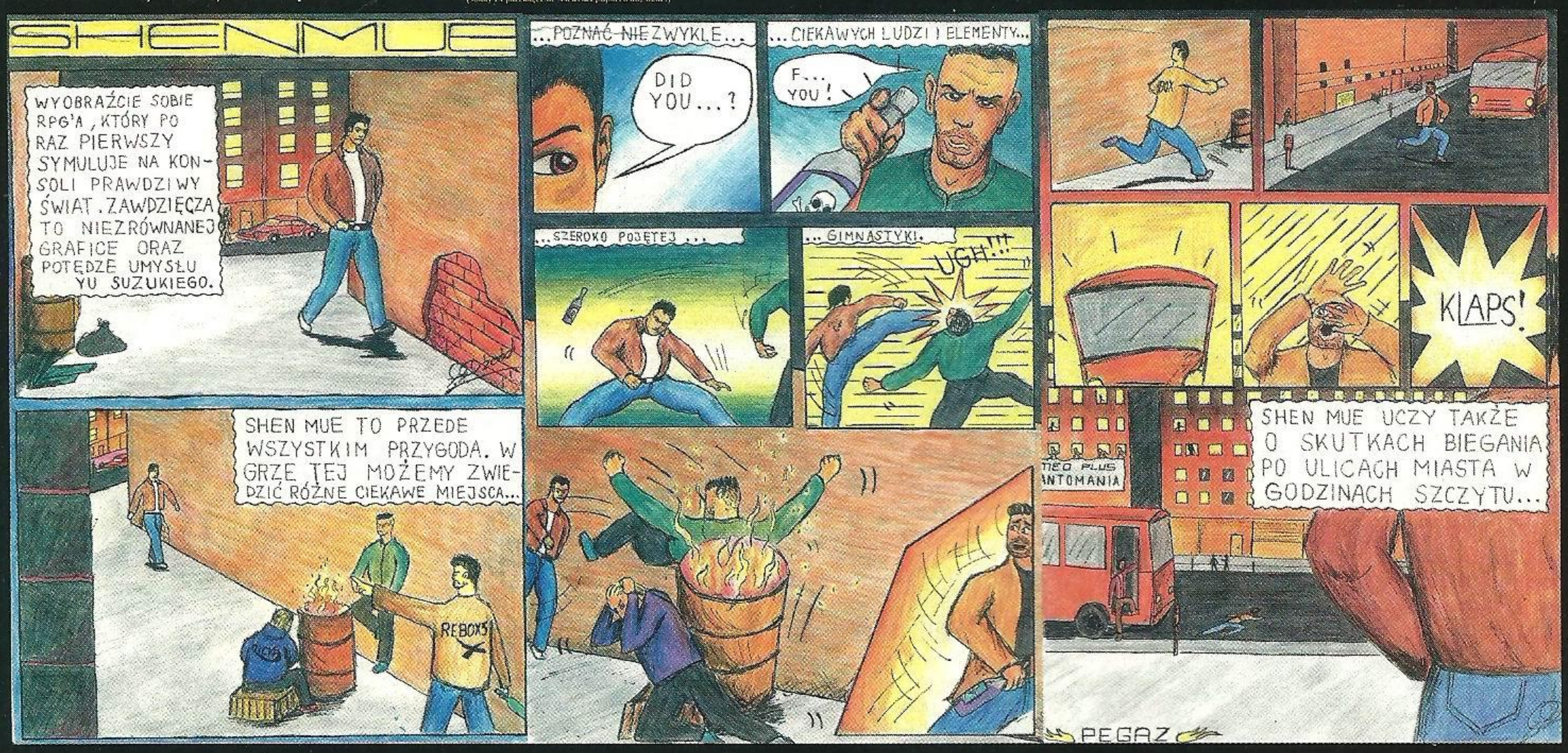
Tymczasem przy wielkich, komercyjnych produkcjach ("Dla wszystkich i dla nikogo") klimat wykrada się niepostrzeżenie niczym Snake i znika jak zabici przez niego przeciwnicy. Wydawanie pięknych i po prostu bardzo przyjemnych pozycji 2D (patrz HEART OF DARKNESS i Erik Chaii) wiąże się z ryzykiem, że część graczy (znaczna) odrzuci je z powodu np. liniowosci. A nieskalane było imię SENSIBLE SOCCER (...) nim nie został zrobiony (a raczej wrobiony) w 3D. Jego siłą była prostota i autentyczne nazwiska... Dobra, dość! Za powyższe nostalgiczne brednie serdecznie was przepraszam.

Darek

Co o tym myślicie, czytelnicy? Zapraszamy do dyskusji - chcemy zobaczyć argumenty przemawiające na korzyść "nowego". Ewentualnie za "starym".

Galeria NEO PLUS

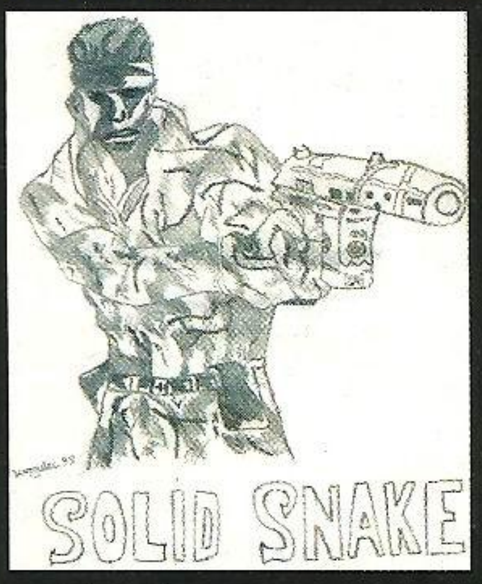
Niestrudzony Patryk "Pegaz" Pieściński (sorry za przekręcenie nazwiska poprzednio, dude!)



Tenshido-chan

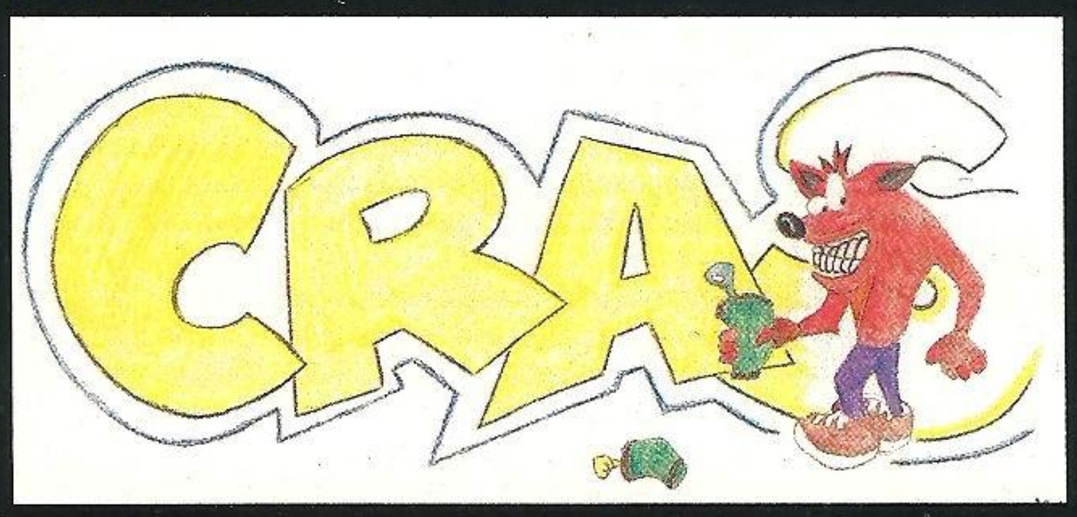
Darek Arest

Paweł Kręgulec

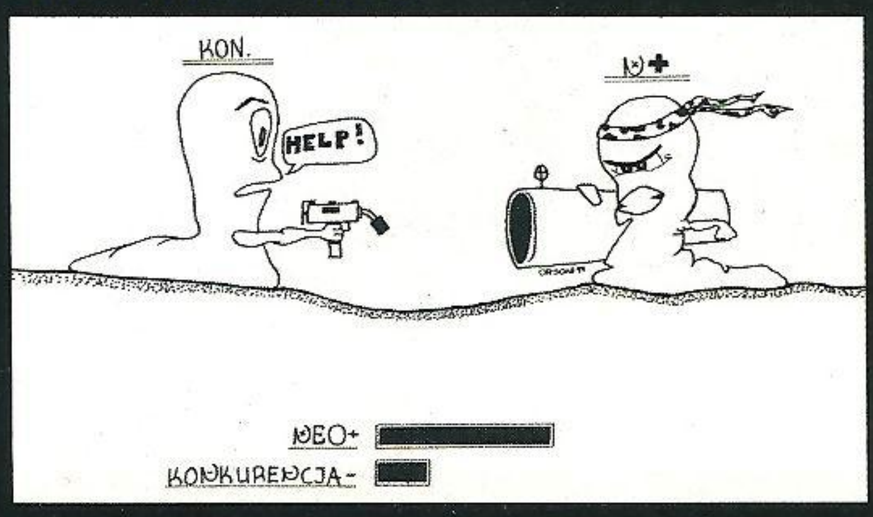


Rafał Dyksy

Kamil Niewczas

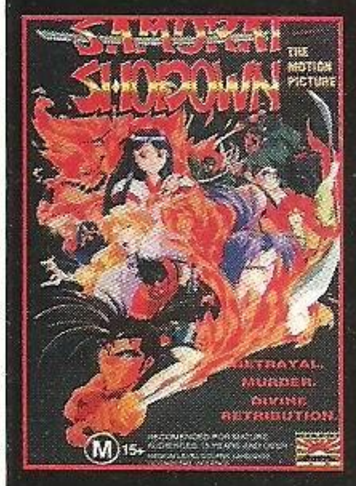


Piotr "Orson" Pikulski



JunFan

Samurai Shodown



The Motion Picture

Kolejny film anime na podstawie znanej i popularnej w Japonii serii gier 2D wyprodukowanych przez SNK. Bohaterem gry jest oczywiście Haohmaru - młody, napakowany i silny samuraj w białym kimonie, który wraz z grupą przyjaciół - siedmioma świętymi wojownikami - walczy ze złym demonem uwolnionym przez paskudnego Amakusę.
Losy bohaterów splatają się i rozdzielają, aby w decydującym momencie połączyć i stanąć do walki ze złem. Występują tu wszystkie najpopularniejsze postacie z serii - oprócz Haohmaru pojawiają się Galford, Nakoruru, TamTam, Charlotte... Część postaci jest nieskazitelnie czysta, a część wręcz przeciwnie - na usługach złego Amakusy.
Szybkie dialogi przerywane są efektownymi walkami. Animacja stoi na bardzo przyzwoitym poziomie, ale dla osób nie znających serii fabuła będzie praktycznie niezrozumiała i może nawet wydać się strasznie głupia.. Polecamy jedynie fanom gry.

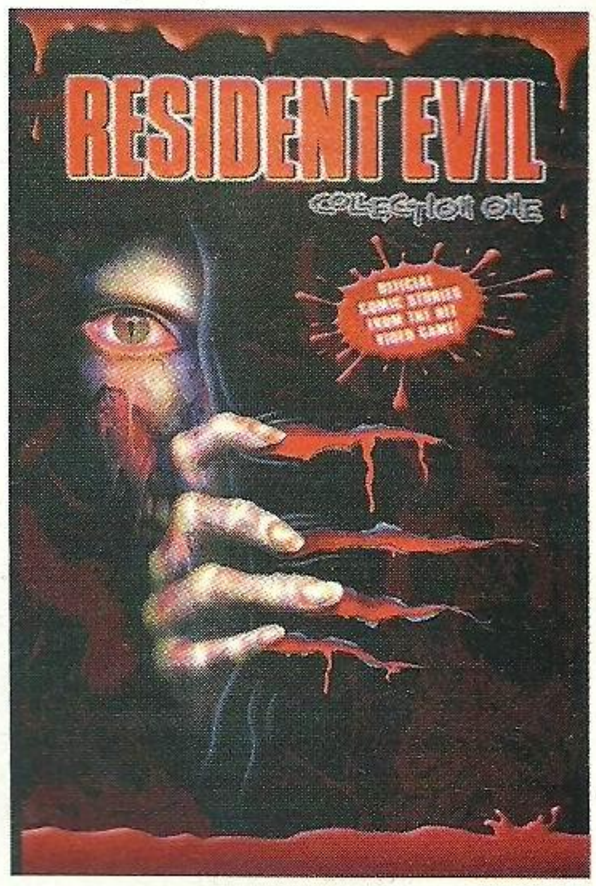
Kontakt: Ultima (022)6247816

Resident Evil stuff

Kontakt: Ultima (022) 6247816

Niedawno na naszym rynku pojawiły się gadżety związane z kultowym RESIDENT EVIL. Bez problemów można już dostać wykonane na bardzo dobrym poziomie figurki bohaterów i potworów - jak choćby zestaw William Birkin i Sherry, który widzicie tu na zdjęciu. Inne ciekawe propozycje to na przykład Hunk/Zombie, Claire/Zombie i tak dalej. Najfajniejszy jest gigantyczny Tyrant z jeszcze większą, opazurzoną łapą, którą macha.

Druga fajna rzecz to zbiór czterech zeszytów komiksów RE w jednym, grubym wydaniu. Kreska jest bardzo wyraźna, kolory dobrze odbite, a opowiadania ciekawe. Nic dziwnego - w końcu prace nad albumem nadzorował sam Jim Lee, znany amerykański rysownik. Komiks obrazuje wydarzenia z pierwszych dwóch części gry (także te nieznane) oraz serwuje kilka wymyślonych historii. Bardzo fajna rzecz.



Pulse Pak Color

Kontakt: Ultima (022) 6247876

Do GameBoya powstaje coraz więcej ciekawych peryferiów i na pewno znajdziemy dla nich miejsce w naszym magazynie. Jednym z urządzeń, które zwróciło naszą uwagę jest Pulse Pak Color, przeznaczony - jak sama nazwa wskazuje - dla Pana Kolorowego. Podłącza się go od spodu, wydłużając tym samym GameBoya, ale w zamian oferuje on efekt wibracji i lepszy głośnik. Po prostu maszynka interpretuje efekty dźwiękowe w grze na drgania - kraksa w wyścigu samochodowym będzie poparta konkretnym drżeniem GameBoya.

DC Modchip

Kontakt: na razie brak

To, co widzicie na obrazku obok to sprowadzony przez nas z dalekich krajów Modchip do Dreamcasta, pozwalający, po uprzednim zamontowaniu, na uruchamianie gier z innych systemów. Tak więc udało się obejść tzw. "territory lock" w tej konsoli. To dobra wiadomość zarówno dla posiadaczy japońskich i amerykańskich konsol (bo będą mogli grać w PAL'owe gry), jak i dla napaleńców z europejskimi konsolami pragnących JUŻ grać w ZOMBIE REVENGE, SHENMUE czy BH: CODE VERONICA. Jedyny minus - instalacja jest skomplikowana i będzie tu potrzebne oko fachowca. W każdym razie chipy już są.

RGB-SC-A

Kontakt: Manta (022) 6435420

Wszystkim posiadaczom DC rozczarowanym nie najlepszą jakością obrazu uzyskaną przez dostarczany w zestawie z konsolą kabel RF proponujemy wykorzystujący wejście Euro w telewizorze kabel SCART, ten dodatkowo wyposażony w dwa chinche, które można podłączyć do wieży. Jakość obrazu jest nieporównywalnie wyższa.

Wheel Pad

Kontakt: Manta (022) 6435420

Pamiętacie grę pod tytułem RIDGE RACER TYPE 4 na PlayStation? W Japonii sprzedawano ją w dwóch wersjach - ze specjalnym kontrolerem JogCon, oraz samą. Wydany przez Namco JogCon to taki fajny pad z kółkiem pośrodku i analogowymi przyciskami gazu i hamowania. Przedstawiony tutaj Wheel Pad jest odpowiednikiem JogCona. Wykonany z solidnego plastiku pad jest odpowiednio ciężki, masywny i dobrze leży w dłoniach. Pośrodku znajduje się kółko - odpowiednik mini-kierownicy, które wychyla się na boki.
Testowaliśmy Wheel Pad z dwoma grami. Na pierwszy ogień poszedł RIDGE RACER TYPE 4, który zachowywał się zupełnie bez zarzutów - joypad jest wprost stworzony do tej gry. Na drugi ogień poszło GRAN TURISMO 2 - także i tutaj kontrola pojazdu za pomocą małego kółka sprawia wiele satysfakcji. Najwyraźniej z padem współpracować będą wszystkie wyścigi obsługujące analogową gałkę, czyli praktycznie wszystkie pozycje na PSX'a.

Konsolowe Kompendium

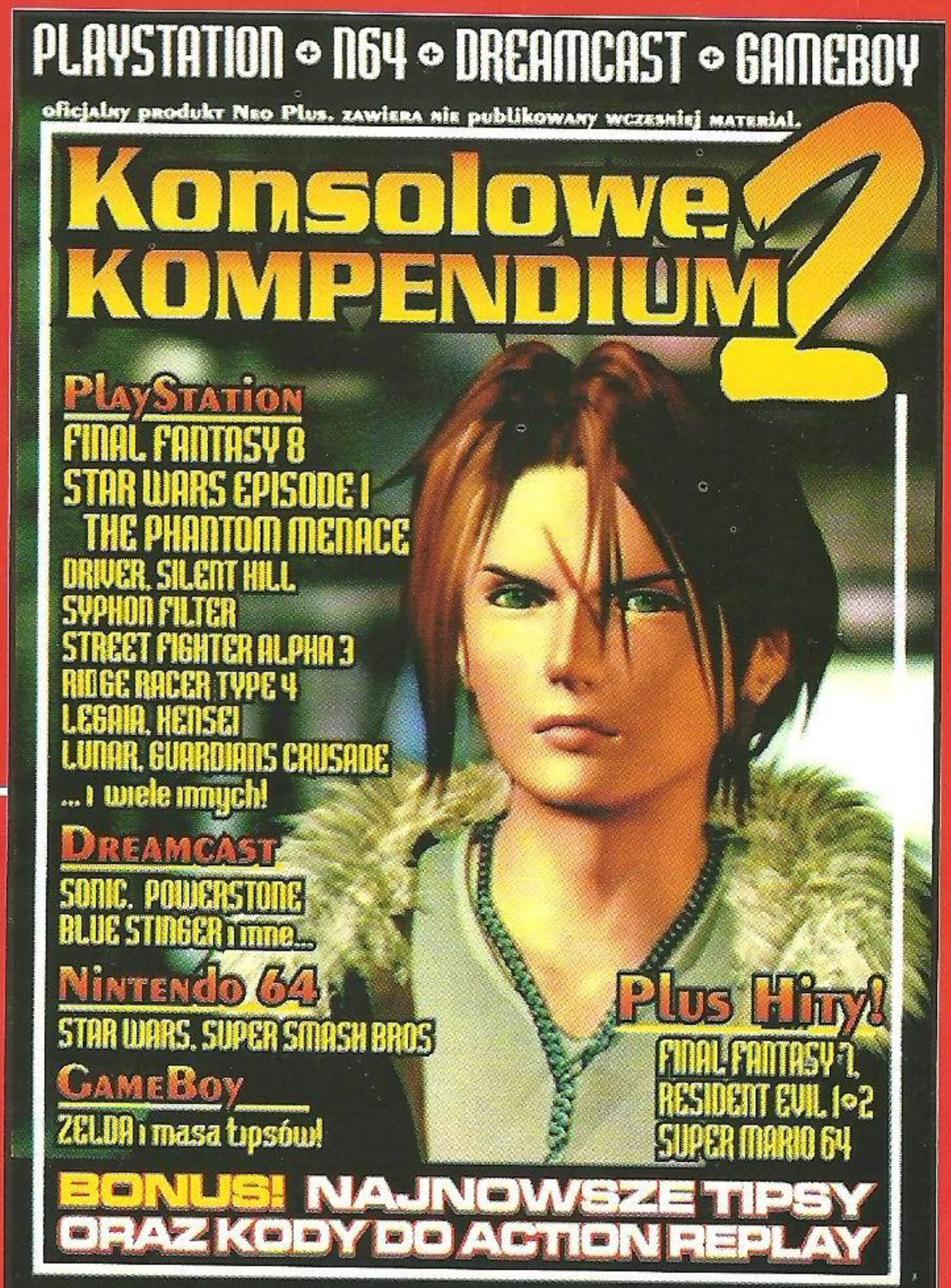
Najbardziej szczegółowe opisy do kilkudziesięciu najlepszych gier na PlayStation, Nintendo 64, Dreamcasta i GameBoya przygotowane przez redaktorów Neo Plus i zebrane w dwóch grubych książkach.

Konsolowe Kompendium

Playstation: METAL GEAR SOLID, TOMB RAIDER 3, GRAN TURISMO, TEKKEN 3, TENCHU: STEALTH ASSASINS, SPYRO THE DRAGON, HEART OF DARKNESS, XENOGEARS, BRAVE FENCER MUSASHI, PARASITE EVE,

Nintendo 64: BANJO-KAZOOIE, LEGEND OF ZELDA 64, MISSION: IMPOSSIBLE, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING

Oraz: NAJWIĘKSZA LISTA KODÓW DO ACTION REPLAY - PONAD 1000 CHEATÓW, RYSUNKI CZYTELNIKÓW, METAL GEAR SOLID - PEŁEN SCENARIUSZ GRY W JĘZYKU POLSKIM W FORMIE OPOWIADANIA I WSZYSTKO O REDAKTORACH NEO PLUS



Konsolowe Kompendium 2

Playstation: FINAL FANTASY 8, STAR WARS EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE, SILENT HILL, DRIVER, SYPHON FILTER, RIDGE RACER TYPE 4, STREET FIGHTER ALPHA 3, KENSEI, GUARDIAN'S CRUSADE, LEGEND OF LEGAIA, LUNAR: SILVER STAR STORY COMPLETE, GTA LONDON,
Dreamcast: BLUE STINGER, SONIC ADVENTURE, MARVEL VS CAPCOM, HOUSE OF THE DEAD 2 I POWERSTONE...
Nintendo 64: STAR WARS: EPISODE 1 RACER, ROGUE SQUADRON MARIO PARTY, SUPER SMASH BROS I TIPSY!
Gameboy: LEGEND OF ZELDA I MNÓSTWO KODÓW DO NAJNOWSZYCH GIER...
Wieczne hity: FINAL FANTASY 7, RESIDENT EVIL 1 I 2, SUPER MARIO 64
Oraz: NAJNOWSZE TIPSY ORAZ KODY DO ACTION REPLAY, HISTORIA KONCERNU SEGA, HISTORIA KONSOLI NINTENDO 64, HISTORIA PLAYSTATION, RYSUNKI CZYTELNIKÓW

POLSKA PREMIERA

już w lutym szukaj w

ULTIMA
Świat Elektroniczne/ Rozrywki

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Zapraszamy na Wielki Turniej GRAN TURISMO 2*

- Start 15 luty
- Wielki Final 12 marca
- Odjazdowe nagrody

* Turniej odbywa się w warszawskim sklepie Ultima przy ul. Ostrobramskiej. Warunkiem przystąpienia do turnieju jest wypełnienie zgłoszenia, które można otrzymać przy zakupie gry w sklepach Ultimy.

PlayStation

POLYPHONY DIGITAL

WARSZAWA: Ultima, ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42
Ultima, CH „Promenada", ul. Ostrobramska 75, 3. piętro, tel. (0-22) 611-34-87
RADOM: NIKO, ul. Reja 3, tel. (0-48) 363-83-03
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA: (0-22) 624-78-16, 654-60-42